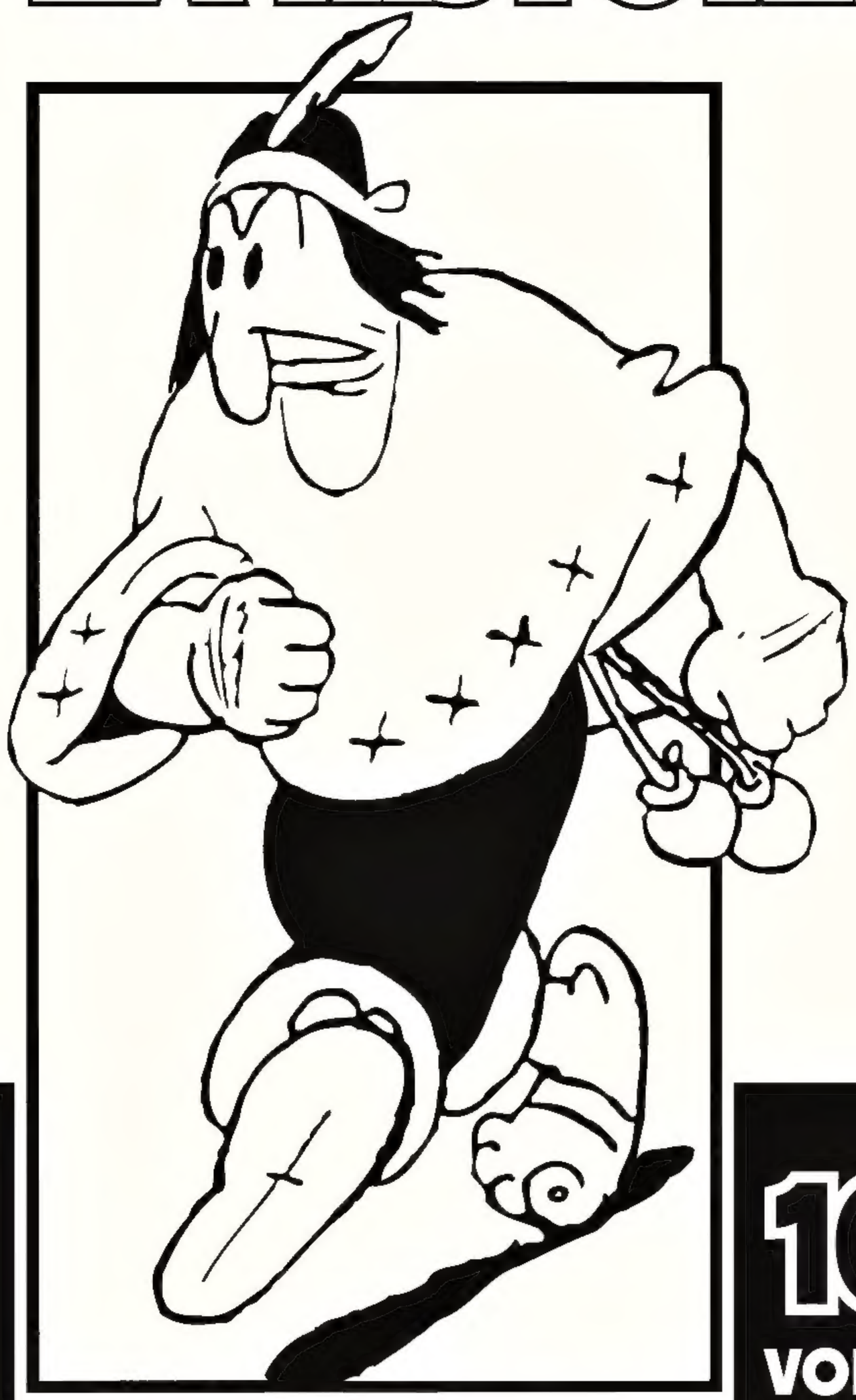
REVISTA LATINOAMERICANA DE ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA



10

QRG

VOL. 3 - JUNIO 2003

REVISTA LATINOAMERICANA DE ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

Dirección, redacción y administración
Calle 11 # 160 e/ K y L - Vedado
La Habana (Cuba)
tel.: (537) 832 75 81-3 - fax: (537) 832 22 33
e-mail: edpablo@eventos.cip.cu
revista@mogno.com

Directora general
Irma Armas Fonseca

Directores culturales
Dario Mogno, Manuel Pérez Alfaro

Redacción
Gladys Armas Sánchez
Fermín Romero Alfau

Diseño
Tony Gómez

Ilustración de cubierta
«Patoruzú» de
Dante Quinterno

La **Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta** es el órgano oficial del **Observatorio permanente sobre la historieta latinoamericana**. Su periodicidad es trimestral: sale el 15 de marzo, el 15 de junio, el 15 de septiembre y el 15 de diciembre de cada año. El precio de cada ejemplar es de 10 $MN en Cuba, de 3 US$ en los demás países. La suscripción anual individual cuesta 40 $MN para el envío en Cuba, 12 US$ para el envío a los demás países. La suscripción anual para las instituciones cuesta 20 US$ sea en Cuba sea en los demás países.

©2003-2004 Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta / Observatorio permanente sobre la historieta latinoamericana.

© Las ilustraciones que aparecen en este número son propiedad de sus autores.

Fotomecánica e impresión: Departamento técnico de la Editorial Pablo de la Torriente.

ISSN: 1683-254X

Pablo de la Torriente
Editorial

Índice

PANORÁMICA

Óscar Sierra Quintero
Situación actual de la historieta en Costa Rica **61**

AUTORES

Manuel Barrero
Perú conquista los Estados Unidos. Pablo Marcos **67**

PERSONAJES

Fernando García, Hernán Ostuni Rocca
Vera historia del indio Patoruzú **75**

CARICATOGRAFÍA

Carlos Alberto Villegas Uribe
Aportes téoricos para un nuevo paradigma de la caricatura (1) **89**

HISTORIA

Cristian Eric Díaz Castro
La historieta en Chile (5) **107**

Situación actual de la historieta en Costa Rica

Óscar Sierra Quintero
Historietista, San José, Costa Rica

Resumen

La historieta costarricense es una tradición artística que hoy por hoy lucha por terminar de nacer, desarrollarse y ocupar el nicho que le corresponde dentro del hábitat cultural nacional. Para lograr este cometido son muchos los escollos que tiene en su ruta, pero el esfuerzo tesonero de los mismos artistas, obligados por las duras circunstancias a ser los editores de sus producciones, va poco a poco rindiendo sus frutos.

Abstract

The Costa Rican comic is an artistic tradition that today fights to end being born, to be developed and to occupy his own niche inside the national cultural habitat. There are many reefs that he has in his route to achieve this, but the firm effort of the same artists, forced by the hard circumstances to be the editors of their productions, little by little goes surrendering their fruits.

En un artículo anterior [1] hacíamos referencia a la precaria evolución que ha experimentado el arte del cómic en la nación costarricense a lo largo de toda su historia, desde el surgimiento del periodismo escrito a mediados del siglo XIX.

La tradicional evolución de esta disciplina gráfica, que calificábamos en el citado artículo de *tardía* y *balbuceante*, se ha venido acelerando en los últimos años como consecuencia del auge de internet, el video, los juegos electrónicos, los *manga shop*, la implementación de la televisión por cable con sus canales especializados y la consecuente *invasión* que promueve en los géneros *manga* y *animé* japoneses, y los superhéroes norteamericanos, en una especie de *moda* que causa furor entre las nuevas generaciones de dibujantes quienes, además de los estímulos anteriores, han venido a encontrar una gran libertad de opciones creativas y de realización en los modernos sistemas de diseño digital, por medio de una casi infinita variedad de recursos creativos con los que nunca soñaron contar las generaciones anteriores, convirtiendo, de la noche a la mañana, una labor tradicionalmente artesanal en un trabajo de sofisticada realización profesional.

Un desarrollo desigual (y sus causas)

En contraposición a lo anterior, este repunte en el desarrollo de la historieta costarricense se ha venido dando de una manera desproporcionada, limitándose

hasta ahora a una cada vez más depurada realización gráfica y una buena calidad de impresión de las ediciones más que todo, adoleciendo todavía no sólo de un óptimo contenido en los guiones y creación de personajes no convencionales, sino también en el desarrollo de estilos gráficos variados y originales, en la diversidad temática y la búsqueda de una historieta de perfil costarricense.

La raíz de esta dicotomía la podemos encontrar en el desconocimiento y la falta de comprensión sobre los verdaderos fundamentos del arte de la historieta, sus géneros y sus complejos recursos expresivos que se puede apreciar entre un gran sector de los artistas de nueva generación, los cuales, emotivamente influidos por los géneros del *manga-animé* y los llamados *superhéroes americanos*, se limitan prácticamente a copiar *al carbón*, con algunas pequeñas variantes, el estilo y factura de los comics y *mangas* provenientes del extranjero, sin aportar un sello propio y original, tanto en el dibujo como en el contenido temático.

A lo anterior se suma la falta de integración tradicionalmente existente entre el gremio de los historietistas emergentes, fundamentada en una actitud de competencia mal interpretada, que lleva a los nacientes gremios a atomizarse en grupos cada vez más pequeños y antagónicos, lo que, a la zaga, imposibilita la implementación de un proyecto mancomunado que favorezca la retroalimentación por medio del intercambio de ideas, técnicas y conocimientos, elementos necesarios para un consiguiente desarrollo en temáticas, guiones, técnicas y estilos, y el efectivo intercambio con movimientos más avanzados en otros países.

El papel de los sectores culturales, periodísticos y comerciales

Complementa este poco alentador panorama, una tradicional subestimación y desconocimiento de los atributos artísticos y culturales de la historieta que, con algunas excepciones [2] se manifiesta en los sectores periodísticos, culturales, educativos e intelectuales del país, lo que los lleva a fomentar la confusión entre este y otras disciplinas afines como la caricatura y el humor gráfico, generalizando los conceptos y contribuyendo a inculcar una concepción equivocada de esta manifestación artística entre el gran público, en lugar de promocionar la culturización general, el género entre un público ayuno de información y, sobre todo, de formación sobre el tema.

Es común ver, por ejemplo, en periódicos de gran prestigio y alta circulación titulares en los que se califica a historietistas y realizadores de manga de caricaturistas (*La Nación*, 13 de febrero de 1996, Sección Viva, p. 7), o publicitar una exposición de historieta seria como una exhibición chistosa o de puro vacilón (*La República*, 26 de julio de 1998, Sup. Galería, p. 5B).

Esta falta de criterios acertados sobre el arte de la historieta en los medios de comunicación masivos costarricenses se manifiesta también en el desigual enfoque que le dan a la amplia gama de manifestaciones y tendencias que hoy caracteriza a este arte a nivel mundial, limitando sus esporádicos artículos y comentarios a las historietas y los *strips* más populares de Norteamérica y, recientemente, a los del *manga* y el *animé*, dejando en el tintero el importante

¡Qué vacilón!

l humor y
icardía de
aricaturis-
iberoameri-
os en el
tro Cultural
añol

o muñoz

os caricaturistas e historietistas gráficos comparten una pasión: sarisas y hacer reflesobre situaciones can a las personas. partir de mañana en ro Cultural Español ortunidad de conocer nas de 12 caricaturisvenientes de España, Argentina, Cuba, Mérepresentantes de tica. muestra, que estará hasta el próximo

CON UN SALUDO Y NUESTROS MEJORES DESEOS PARA LA EXPOSICION DE CARICATURISTAS E HISTORIETISTAS IBERO-AMERICANOS "LA PLUMA SONRIENTE". SUS AMIGOS DE MEXICO, CHANOC Y TSEKUB.

Las historias de Chanoc, del caricaturista Angel Mora, estarán en este salón iberoamericano.

¿Quién exponen

Angel Boligan
Cuba
Ronald López
Cuba
Aristides Hernán
Cuba
Roberto Fontanar
Argentina
Francisco Martín
Cuba
Alfredo Martiren
Cuba
Angel Mora
México
Juan Padrón
Cuba
Pedro Méndez
Cuba
Edmundo Anchi
Costa Rica
Javier Cubero
Cuba
Oscar Sierra

Figura 1: Ejemplo de desinformación sobre la historieta en la prensa costarricense. Un evento de historieta iberoamericana organizado por La Pluma Sonriente hace algunos años, es promocionado como algo *vacilón* en un periódico de amplia circulación.

tema de la historieta europea, la latinoamericana [3] y aún el mismo cómic norteamericano de gran contenido artístico y temático surgido en la década de sesenta con el movimiento *underground*.

Sumado a lo anterior, la gran promoción que llevan a cabo los negocios de *manga-shop* [4] que están proliferando en los centros comerciales de San José y los alrededores, complementa un panorama bastante limitado que no ofrece otros puntos de referencias a los nuevos valores de la historieta costarricense que no sean los de los dos subgéneros ya citados.

La *zancadilla* financiera, editorial y de distribución

Y todo esto es tan sólo el comienzo. Los escollos que enfrenta una historieta costarricense que pugna por surgir y ocupar el nicho que le corresponde dentro del hábitat de la cultura nacional se torna cuesta arriba cuando los realizadores se enfrentan a reto del financia-

Figura 2: La Pluma Cómic es el primer grupo organizado de historietistas costarricenses que se ha propuesto todo un plan de acción, encaminado a la promoción y desarrollo de un historieta de corte nacional no sólo en las técnicas y estilos, sino también en la investigación y la posterior producción de guiones de especiales contenidos. También en la creación de una *cultura de la historieta* todavía inexistente en el país, por medio de conferencias, mesas redondas, encuentros internacionales, publicación de artículos y la cooperación con otros movimientos afines en el exterior.

miento, la edición y la distribución de sus creaciones.

Por la propia experiencia de quien escribe el presente artículo (editor de dos revistas de humor e historietas, y director de arte de una tercera producida por otro editor) y por el testimonio que le han dado otros editores de historietas tanto de la *vieja guardia* (como Carlos Figueroa, editor de las revistas *Tricolor* y *Tricolín*), Giovanni Amighetti (editor de *Camaleón*) y el joven José Ulloa (editor de *K-oz*), se llega a la conclusión de que la labor de los realizadores que se esfuerzan por abrir el camino a la historieta nacional, demandará muchos años más de esfuerzos y sacrificios por culpa, en su mayor parte, de los sectores comercial y publicitario, los cuales, por la poca fe que tienen en este renglón editorial (derivado de un obtuso y tozudo desconocimiento del tema) se niegan a brindar los patrocinios necesarios a los improvisados editores, obligándolos a hacer de tripas corazón con el fin obtener los recursos para financiar ellos mismos la publicación de sus producciones, toda vez que los editores establecidos –¡tampoco!– quieren saber nada de la alternativa editorial que ofrecen los historietistas criollos.

El tiro de gracia desmotivador lo vienen a dar las agencias distribuidoras, que en Costa Rica se pueden contar con los dedos de una mano y todavía sobrarían dedos, por lo que prácticamente constituyen un auténtico monopolio. Así, una vez producida y editada cada revista de historietas (dando mano de los sacrificios ya señalados) los artistas-editores se ven obligados a entregar, *a consignación*, el tiraje total de su creatura a alguna de las pocas agencias distribuidoras. Estas entonces manejan a su antojo y casi siempre de una manera irrespetuosa su relación con los editores, imponiendo de forma arbitraria y unilateral las reglas del juego. Después de contratar la distribución en un porcentaje entre el 40 y el 50% sobre el precio de venta de cada ejemplar vendido, a fin de cuentas no se distribuye al público la totalidad de la edición, dejando en bodegas, sin ver nunca la luz pública, la mitad de ella. Por si lo anterior fuera poco, los ejemplares que se distribuyen se colocan en posiciones poco ventajosas dentro de los estantes, por debajo de las publicaciones foráneas de gran fama y prestigio.

Una vez cerrado el ciclo de la venta, los ejemplares no vendidos son devueltos al sufrido editor en su mayor parte rotos, torcidos, magullados y en algunos casos hasta mojados. De estos ejemplares malogrados, la agencia distribuidora –!como era de esperarse!– no se hace responsable, sumándolos a las pérdidas del editor.

Finalmente, el compensatorio dinero de la venta –necesario para financiar las futuras ediciones– es cancelado por la empresa distribuidora, una vez rebajada la comisión de venta, tres, cuatro, cinco ¡y hasta seis meses después! Y todo sin pagar un céntimo de intereses por devaluación.

Por lo que se puede apreciar, los artistas y editores de historietas costarricenses tiene que dar mano de una gran capacidad de abnegación y sacrificio –rayano en un misticismo estoico– con tal de dar a luz sus creaciones y seguir abriendo el camino a las nuevas generaciones de creadores.

Un naciente rayo de esperanza

Con todo, el esfuerzo de los pioneros está vislumbrando una luz al final del túnel, que se manifiesta por medio de una creciente maduración de las actitudes ente los grupos recientemente surgidos o restructurados, los cuales han venido comprendiendo las ventajas del apoyo mutuo por encima de la competencia desleal y confrontativa, así como en la búsqueda de opciones de distribución directa, dejando de lado el monopolio de la compañías distribuidoras o, por lo menos, entregándoles sólo una parte calculada de cada tiraje.

Un ejemplo de esto lo está dando el editor Nelson Cervera, asociado con el artista Sergio González en la empresa editora Solgráficas. Gracias a un esfuerzo tesonero e inclaudicable, este dúo de realizadores editan, desde hace poco más de un año, la serie didáctica *Manga Step by Step* de excelente factura artística y editorial, cuya edición distribuyen ellos mismos en forma directa en librerías, bazares y tiendas de *manga-shop* de San José y ciudades circunvecinas. Y pronto iniciarán la distribución internacional a Puerto Rico, México y toda la América Central por medio de una empresa distribuidora *on line*.

Por su parte el joven editor José Ulloa, después de un fiasco que se llevara con sus antiguos socios de la revista *K-oz* por él creada y financiada, ha conformado un nuevo grupo de artistas y se propone lanzar, dentro de los próximos meses, una nueva revista de historietas titulada *Plan 9* la cual incluirá hasta comics híbridos entre dibujo y fotografía.

Y los jóvenes historietistas y realizadores de dibujo animado Heriberto Barrientos y Milton Sánchez, organizados en el movimiento Punto Directo, han llegado a producir series animadas para el canal de televisión estatal Canal 13, basados en conocidas obras de autores costarricenses. Para un futuro inmediato planean continuar esta zaga por medio de una serie de historietas ilustradas.

Estos tres movimientos comparten mutuamente y se han vinculado, de una forma directa el primero e indirecta los dos últimos, al nuevo movimiento de La Pluma Cómic nacido oficialmente en el año 2001 como una derivación de La Pluma Sonriente Internacional, una organización fundada por el autor del

presente artículo en 1980, fundamentada en la base de la integración, el mutuo apoyo, el trabajo colegiado y la profesionalización de la labor en el humorismo gráfico y la historieta, sobre una línea de investigación seria y comprometida en la búsqueda y la definición de una historieta de factura y perfil costarricense.

La rica experiencia acumulada por La Pluma Sonriente durante veintitrés años de continua labor, realizando exposiciones e intercambios, así como ponencias, mesas redondas, cursos y conferencias en Costa Rica y en países tales como Brasil, Colombia, Cuba, Ecuador, España, Estados Unidos, Portugal y Venezuela, le permite implementar, para su retoño La Pluma Cómic, un pionero plan de acción de impulso a la historieta nacional, el cual se inicia por medio de una exposición didáctica y antológica sobre «La historia de la historieta en Costa Rica y el mundo» que se prepara con el auspicio y el apoyo oficial del Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes de Costa Rica, sumado a una serie de mesas redondas que con el título de «Tertulias del noveno arte» se comenzarán a realizar a partir de junio del presente año con la participación de editores de historietas, así como de artistas e intelectuales interesados en el género, como el escritor y dramaturgo Samuel Rovinsky, el artista e investigador Otto Apuy y el estudioso y divulgador cultural de origen belga Víctor Velembois, entre muchos otros.

En estas tertulias se abordarán todos los ángulos posibles tanto del arte de la historieta, en todos sus géneros y tendencias, como fenómeno artístico, educativo y de comunicación de masas, y sobre la actual ubicación y posterior orientación de la naciente historieta costarricense en el marco del movimiento latinoamericano y mundial.

Complementariamente La Pluma Cómic planea la edición de una publicación especializada sobre el tema, para un futuro cercano, la cual tendrá como uno de sus objetivos principales la difusión de los trabajos experimentales que actualmente llevan a cabo sus miembros Rónald Díaz, Rónald López, Sergio González y el mismo autor del presente trabajo, además de artículos de estudio y análisis sobre la labor de investigación, en Costa Rica y el exterior, sobre la historia, evolución y nuevos rumbos de la historieta contemporánea.

Notas

1. Publicado en la edición no. 5, vol. 2, marzo de 2002 de esta publicación.
2. El comentarista de temas culturales de origen argentino Víctor Fluri ha escrito artículos en el diario *La Nación* sobre Corto Maltese y otros personajes de la historieta europea y suramericana. Por su parte, la semióloga y catedrática de la Universidad de Costa Rica María Pérez Iglesias publicó, en la década del ochenta, una serie de artículos sobre la historieta latinoamericana y costarricense en la revista *Káñina* editada por la misma universidad, una publicación académica que, lamentablemente, no llega hasta el gran público. En los últimos años tanto la Universidad de Costa Rica como la embajada de Bélgica en San José, la Alianza Francesa y el Centro Cultural de España han venido organizando foros, conferencias y exhibición de videos sobre la historieta europea y latinoamericana, con conferencistas como el belga Víctor Valembois, el francés César Maurel y el español Miguel Rojas Mix. De este último la Editorial de la Universidad de Costa Rica publicó en 1998 el ensayo «Los héroes están fatigados».
3. Con la excepción de Mafalda, Astérix y Tin-tín.

AUTORES

Perú conquista los Estados Unidos
Pablo Marcos

Manuel Barrero
Estudioso de la historieta, Sevilla, España

Resumen

Hay pocos dibujantes peruanos conocidos: Gonzalo Mayo, Boris Vallejo, Pablo Marcos... Marcos fue caricaturista en los diarios de Perú pero pronto emigró a México y Estados Unidos para dibujar comics de superhéroes y de terror. Su producción es un gran ejemplo de la elevada calidad con que los latinoamericanos han enriquecido la industria de los comic books estadounidenses.

Abstract

There are few Peruvian comic and fantasy artists: Gonzalo Mayo, Boris Vallejo and Pablo Marcos are the well known. Marcos was a caricaturist in the papers of Peru but he soon fly to Mexico and United States to make a lot of comic books and horror comics. His production is a good example of the high quality of the Latinoamerican work that enriched the comic book industry.

Algunos interesados por los cómics norteamericanos asociamos durante mucho tiempo la figura del dibujante y entintador Pablo Marcos (Laran –Chincha Alta, Perú–, 1939) al conglomerado de autores de las Filipinas, asociación sustentada en su estilo recargado, en su patrónimo fonéticamente hispano, y debido a la poca atención que le han dispensado los historiadores del cómic, tanto estadounidenses como de otros países, a este emigrante latinoamericano que triunfó en Estados Unidos.

Marcos es uno de los pocos historietistas peruanos conocidos internacionalmente, junto con Gonzalo Mayo, aunque el más relevante dibujante de su país ha sido y es Boris Vallejo, el inolvidable portadista de muchísimas novelas de bolsillo de ciencia ficción y fantasía en Estados Unidos de la década del setenta, el ilustrador de las cubiertas del magazine de historietas *The Savage Sword of Conan*, y el autor –ahora junto a su esposa Julie Bell– de numerosos libros de ilustración, calendarios, pósteres, carteles, etc., si bien jamás hizo comics.

Marcos, por su parte, quiso siempre ser dibujante de historietas. Temprano se interesó por aprender dibujo y tuvo la gran fortuna que en la escuela artística en la que se matriculó conoció a Juan Rivera Saavedra, hombre interesado por los comics de entonces que fomentó su interés por las viñetas, le puso en contacto con otros artistas peruanos del momento y le prestó comics latinoame-

ricanos e italianos (*Misterix*, *Rico Tipo*, *El Peneca*, *Corriere dei Piccoli*) y de Estados Unidos («Donald Duck», «Cisco Kid», «Flash Gordon», «Li'l Abner», «Prince Valiant», «Alley Oop», «Red Ryder», «Terry and the pirates»...). Los autores que más atrajeron a Pablo fueron Alberto Breccia, Mario Uggeri, Arturo del Castillo y, por supuesto, Burne Hogarth.

Por entonces, en Perú circulaban escasos comics locales, como los elaborados por Hernán Bartra, Juan Osorio y Javier Flores del Águila, pero sus estilos eran eminentemente pobres frente a lo que llegaba del exterior. También había una revista que publicaba regularmente historietas en Lima: *Tacu-Tacu*, donde se dieron cita la mayor parte de los caricaturistas, humoristas y dibujantes de comics de la década del cuarenta y cincuenta peruanos. Pero la producción nacional era escasa y los lectores apreciaban más los productos llegados del extranjero. De ahí que Marcos optase por hacer caricatura y encaminó sus primeros pasos profesionales hacia la publicación de su obra en la prensa.

Fue contratado como caricaturista político por un diario nacido a mediados de la década del cincuenta, y un par de años después comenzó a darse a conocer como ilustrador en revistas de contenido social y político, como *Rochabus* y *Zomba Conuto*, y en prensa en el diario *Expreso*, desde 1960. En ese periódico, más concretamente en el suplemento vespertino *Extrcl*, comenzó a elaborar historietas, el sueño de su infancia: primero la tira periódica «Benito Puma», y luego un pastiche de «James Bond». No obstante la experiencia fue corta, y pronto volvería a hacer ilustración política y de actualidad, ahora para el suplemento *Estampa*.

Siguió trabajando en su país natal hasta 1967, aunque la pobreza en que la segunda guerra mundial había sumido a varios países del cono sur le fue imbuyendo la idea de que debía emigrar para prosperar como historietista. Así lo hizo junto a Marino Sagastegul, con quien viajó a México ese año para llamar a la puerta de la Editorial Novaro. Le ofrecieron trabajo tras ver su excepcionales muestras y resolvió trasladarse allí, solo, sin su familia, para trabajar en colecciones como *Joyas de la Mitología* o *Leyendas de América*, e incluso creó su propio personaje que obtuvo serie propia: «Hata Yoga», en la cual medró como artista hasta noviembre de 1970.

Ese mismo año decidió acudir a solicitar trabajo a la Meca del *comic book*: Estados Unidos. Probó suerte con algunos trabajos como ilustrador de libros y de revistas, y alguna historieta de horror para Warren, a quienes les demostró su gran facilidad para dibujar (la historieta solicitada ocuparía un mes a cualquier dibujante, pero Marcos la resolvió en una semana). Luego, tras convencer a otro editor de comics en blanco y negro, se introdujo de lleno en la industria de la cuatricomía en 1972, si bien, por curioso que pueda parecer hoy, en los primeros comics en los que figuró su nombre, *Witching Hour* y *Ghosts*, series de DC, actuó como rotulista.

Pablo Marcos se sumó a las filas de dibujantes procedentes de las Islas Filipinas que entintaron los comics de Warren y Marvel durante la década del setenta. Tras decantar tinta en el no. 27 de *Captain Marvel*, se le vio en las revistas

Vampires Tales, *Legion of Monsters*, *Dracula Lives!* y *Savage Tales*. En el no. 2 de la última publicación, que fue donde primero aparecieron publicadas historietas en blanco y negro protagonizadas por el héroe de Robert E. Howard llamado Conan, Pablo terminó ciertas viñetas que Barry Smith no había podido concluir a la tinta: las de su famosísima epopeya gráfica «Red Nails». En el no. 4 de la misma publicación, Marcos albergó un *pin-up* poderoso, ayudó a entintar una historieta a su admirado Neal Adams y ¡suya fue la portada! Una entrada por la puerta grande en los cómics de fantasía heroica para el peruano, sin duda.

Su siguiente paso consistió en inaugurar la nueva revista *The Savage Sword of Conan* en 1974 (con un no. 1 de *staff* internacional: lo realizaron varios yanquis, dos peruanos, dos filipinos, un británico, un español y un letón). Allí Pablo entintó a John Buscema en una historieta de 18 páginas protagonizada por la heroína conocida como Red Sonja, de la cual resolvió la tinta en el increíble lapso de tres días. Proseguiría trabajando en esta cabecera, y tras las historietas de los no. 3, «At the Mountain of the Moon-God», y 9, «The Curse of the Cat-Goddess», parte del público manifestó que su estilo no convenía a Conan por ser su bárbaro demasiado *fisico*, demasiado brutal. Desde la perspectiva que hoy nos da el paso del tiempo, resulta paradójico que aquella exudación de poder crudo fuera lo que pedirían los mismos lectores del personaje Conan años después.

Figura 1: Una de las creaciones del dibujante ligadas a su tierra natal.

Marcos prosiguió trabajando afanosamente para la serie en colores *Conan the Barbarian* (con ilustraciones para las cubiertas, haciendo tintas a diversos autores, alguna historieta ocasionalmente –como la del no. 56, previo a la saga de Conan y Bêlit–), para el magazine en blanco y negro *Kull and the Barbarians* (entintó una aventura del personaje de la época isabelina Solomon Kane), para el *comic book Kull the Conqueror* (exclusivamente cubiertas) y para otras series de fantasía heroica. Con todo, su mayor esfuerzo lo destinó al magazine *The Savage Sword*, donde vertió lo mejor de su arte poderoso y profuso de detalle en algunas historietas (inolvidable «The Curse of the Monolith») hasta la

HOLD HIM HOLD HIM... HIS ARM'S NOT OFF YET...
EEEAAH!
...AND SO, SOME HOURS LATER...
THIS... IS GROTESQUE... HORRIBLE!
BUT... FILLING!
I'D HEARD PEOPLE SAY... THAT HUMAN FLESH WAS DISTASTEFUL... BUT IT'S NOT... IT'S REALLY QUITE PLEASANT!
FOR GOD'S SAKE MAX... THAT'S MY FLESH YOUR EATING... DO YOU HAVE TO TALK ABOUT IT AS... AS IF IT'S A LEG OF LAMB!

Figura 2: Sus primera historietas en Estados Unidos, de terror, fueron publicadas por el sello Skywald.

década del noventa, así como en impactantes ilustraciones sueltas y para conformar portafolios, algunas de las cuales entintó sobre el lápiz de su hija Judith, que había decidido seguir sus pasos desde 1981.

No obstante haber llegado en el anterior paseo por comics de *bárbaros* como Conan, hemos de remontarnos algo en el pasado de nuevo para recordar que el peruano es un autor no tan asociado a los comics de espada y brujería como a los de terror. Pablo Marcos fue uno de los integrantes del ejército de autores de untuoso estilo y detallista y abigarrado entintado que hicieron las delicias de los amantes de las historietas de horror americanos de las décadas del sesenta y setenta. El modelo de publicación dedicada a narrar historias de monstruos en vez de historias de héroes, dirigidas a adolescentes maduros y adultos y no a niños o preadolescentes, lo instauró el editor Jim Warren en 1964, cuando lanzó al mercado la publicación de gran formato, en blanco y negro y libre de autocensura, *Creepy*. El crecimiento y éxito de esta revista (y las que le sucedieron, *Eerie*, *Vampirella*, 1994...) fue de-

Figura 3: Marcos se hizo famoso por sus *horror-heroes* para Marvel. Aquí: Morbius.

bido tanto al afán del editor como a la inteligencia e imaginación del guionista Archie Goodwin, coordinador y escritor de historietas, como a la búsqueda constante de autores de procedencia diversa. La oferta gráfica de aquellas revistas de horror comenzó semejando un rescate de lo mejor de EC Comics. No en vano los primeros artistas invitados fueron Reed Crandall, Jack Da-

Figura 4: Dracula y los comics de horror se beneficiaron del trazo maestro del peruano.

vis, George Evans, Frank Frazetta, Gray Morrow, Orlando, Angelo Torres, Al Williamson, Maurice Whitman... Pero luego, tras obtener éxito, *Creepy* aumentó su cadencia de salida y tuvo que echar mano de dibujantes italianos (Parente, Trapani, Tallarico, Mastroseiro, Grandenetti...), que más tarde fueron relevados por españoles, filipinos y peruanos. Cuando hablamos de autores peruanos nos referimos naturalmente a Marcos, que debutó haciendo terror en el no. 39 de *Creepy*, a la venta en 1971 (poco antes de su parti-

cipación en comics en colores de DC), al cual destinó la historieta «Water World».

Pablo prosiguió elaborando historietas de terror esporádicamente para Warren durante años siguientes (sobre todo a partir de 1979, cuando la mano de obra española fue escaseando), pero sobre todo para otro sello editorial, el llamado Skywald.

Sold Brodsky e Israel Waldman juntaron sus apellidos y capitales para crear el sello editorial Skywald Publications en 1971, y lanzaron varias revistas de historietas en blanco y negro: *Psycho*, *Nightmare* y *Scream*, publicaciones creadas para obtener una venta rápida con la estrategia de mostrar de forma más explícita elementos horrendos que su competidora Warren. No llegaron a consolidar sus publicaciones en el mercado, aunque no estaban exentos sus tebeos de calidad (con ellos trabajaron los guionistas Gardner Fox, Marv Wolfman y los dibujantes Ralph Reese, Pat Boyette y Tom Sutton), pero a la muerte de Waldman, y debido a la mala calidad del papel utilizado y a la agresiva línea de magazines terroríficos que Marvel Comics lanzó en 1973, la compañía dejó de editar revistas de horror. Pablo Marcos trabajó mucho para Skywald, con cuyos editores, según ha declarado, tuvo una excelente relación debido a que uno de ellos, Waldman, hablaba español.

Marcos también hizo historietas de horror para la poderosa editorial Marvel, sobre todo para la línea potenciada durante 1973 y 1974 en las revistas que imitaron el formato de Warren (de nuevo). Estuvieron conducidas por personajes fijos, así *Dracula Lives!* publicó aventuras de la vida de Drácula en otras épocas, *Tales of the Zombie* contaba historietas protagonizadas por el muerto en vida Simon Garth, *Monsters Unleashed* presentaba variedad de monstruosidades, entre ellas el de Frankenstein y Man-Thing, y *Vampire Tales* brindaba aventuras de Morbius y Satana.

El zombi Garth fue uno de los personajes más estimulantes, a lo que contribuyeron sus creadores, el guionista Steve Gerber, que aportó un tratamiento moderno del zombi, y Marcos, que estimulaba con su dibujo el componente sensual del personaje por su exudación de vulnerabilidad y sensualidad macabra, haciendo el terror corpóreo, palpable. Mucho se le recuerda al peruano por su zombi, si bien también Pablo laboró para muchas otras publicaciones de Marvel Comics, sobre todo realizando entintaciones: hizo las de una etapa de *The Hands of Shang-Chi Master of Kung-Fu* (del no. 45 al 50 de esta serie de artes marciales, mejorando las tintas anteriores de Tom Sutton y Jack Abel), *Skull the Slayer* (en 1975, sobre un aventurero con indumento de cuero que tanto se movía por ambientes selváticos como por los urbanos), *Captain Britain* (el héroe británico por antonomasia en los comics de Marvel, sobre lápices de Ron Wilson, en 1977). También entintó a George Pérez en *The Avengers*, a Don Perlin y a Tom Sutton en la serie del motorista con cabeza de demonio *Ghost Rider* (en 1978), y a otros autores en las series *Marvel Team-Up*, *Fantastic Four*, *Defenders*, *Marvel Two-in-One*, *Thor*, *Marvel Feature* o *Captain America*.

Durante los años finales de la década del setenta, Marcos trabajó también

para otras empresas. En Atlas-Seaboard se ocupó de la fantasía troglodítica *The Brute* y de la serie de fantasía heroica *Ironjaw* (los primeros guiones de este género que escribió el hoy conocido guionista Michael Fleisher), demostrando una capacidad loable para las texturas, las penumbras y el erotismo y dejando entrever reminiscencias más a lo hispano que a lo filipino acá, donde la sexualidad parecía siempre presente en los rostros de pómulos marcados, en las caderas generosas, en los tórax recios...

Llegada la década del ochenta, tras cumplir algunos encargos circunstanciales –*Deadspawn* (Concept Design, 1975), *Devilina* (Seaboard Periodicals, 1976), el libro de colorear «Power Lords, the Extra-Terrestrial Warriors» (Playmore en 1983)– ofreció sus servicios casi en exclusiva a la editorial DC, con la cual venía colaborando puntualmente desde 1976 en las series *Kobra*, *World's Finest Comics*, *Detective Comics* o *Freedom Fighters*...

En DC destacó entintando todo tipo de *comic books* para esta empresa, con bastante presencia en los más populares: *Green Lantern*, *New Teen Titans*, *Justice League of America*, *Warlord*, *Batman*, un buen montón de números de *Action Comics* y *Detective Comics*, la miniserie *Super Powers*, media docena de números de la *space opera* de espada y brujería *Warlord*, también en *Electric Warrior*, *Star Trek*, *Hex*, *Manhunter*...

Otros mercados fueron visitados por el peruano por entonces, como el italiano (*LancioStory*, 1980), y otros géneros (la historia de samuráis «Suko the Eternal Samurai», que no logró vender a ningún editor), pero siguió trabajando eminentemente para comics de superhéroes a partir de esta fecha: series como *Doom Patrol*, *Cops* y *Peacemaker* y, más tarde, en proyectos como *Star Trek*: *Next Generation* (sobre guiones de Peter David), *Scarlett* o *Azrael* (ya en 1996).

Con todo, a mediados de la década del noventa todavía coleaba su tinta por Marvel, entintando los peligrosos rasgos de Tigra sobre lápices de John Czop para *Marvel Comics Presents*, o por la pequeña editora Impact Comics, en las series *Jaguar* y *Fly*.

Pese a su poca fama, Marcos ha influido poderosamente en otros profesionales. Es el caso de Félix Ortega, autor que ha destacado adaptando al cómic un relato de Robert E. Howard, «Lord of the Dead» (editado por Conquest Press). Y muchos son los que mantienen un buen recuerdo de su arte, lo cual condujo a algún editor de los últimos tiempos a rescatar su excelente trabajo, como así lo demuestra la revista *Frank Frazetta Fantasy Illustrated*, para cuyo no. 7 (de 1999) brindó Marcos la historieta titulada «OM», en la cual mezcla ciencia ficción con fantasía y demuestra con creces que todavía mantiene el pulso de antaño en el dibujo.

En el año 2000, Marcos se trasladó de nuevo a México a vivir y fundó allí una librería de revistas de historietas, Dynamic Comics. Al mismo tiempo que ha seguido trabajando para Marvel, DC, ha creado sus propios personajes para editarlos en México, como «K-Chon-Da», y es uno de los dibujantes de mayor repercusión de las prestigiosas revistas deportivas *Soccer Jr.* y *Sport Illustrated*.

Vera historia del indio Patoruzú

Fernando García, Hernán Ostuni Rocca
Investigadores, Buenos Aires, Argentina

Resumen

Creado en 1928 para las páginas del diario Crítica, *Patoruzú se enarboló como el personaje más representativo de la historieta argentina, pese a ser muy discutido en su autenticidad. Discusión tal vez sin sentido, ya que la representatividad del personaje no se encuentra en su posibilidad racial, su origen, su habla o en el discurso político aparente, sino en el entorno en el que está sumergido y en el desempeño de los comparsas que encaran los roles de tipos humanos. Es por eso que su creador, Dante Quinterno (1909-2003), ha expresado a través de su criatura la fluctuante realidad político-social de Argentina. Fue golpista apoyando a Uriburu en el derrocamiento de Irigoyen en la década del treinta, socialista en la del cuarenta, moderado durante el primer gobierno de Perón , para terminar eclipsando sus propias virtudes al ser adoptado como mascota del proceso de reorganización nacional, que a partir de 1976 sumió a Argentina en la más sangrienta dictadura de su historia.*

Abstract

Created in 1928 for the pages of the newspaper Critica, *Patoruzú rose like the most representative character in the Argentinean comic, in spite of being very discussed in its authenticity. Discussion, perhaps senseless, since the character's representativeness is not in its racial possibility, its origin, its speech or in the apparent political discussion but in the environment in which is submerged and in the disengagement of the supernumeraries that face the lists of human types. It is for that reason that its creative Dante Quinterno (1909-2003) has expressed through his creature the fluctuating social politician reality of Argentina, was* golpista *supporting Uriburu in the overthrow of Irigoyen in the decade of the thirty, Socialist in the forty, moderate during Peron's first government, to finish eclipsing his own virtues when being adopted as mascot of the process of national reorganization that sank to Argentina in the bloodiest dictatorship in its history starting from 1976.*

En 1923, en Polo Grounds, Estados Unidos, Luis Ángel Firpo tiró a Dempsey fuera del *ring*. Aunque más tarde perdiera la pelea, la trompada de Firpo causó estragos en la fantasía de los argentinos. Los lectores de *Páginas de Columba* (que tenían una sección en la revista donde les publicaban sus trabajos) inundaron la redacción con ilustraciones del histórico momento. Uno de esos trabajos había sido realizado por un joven de catorce años que, más tarde, marcaría a fuego la historieta argentina. Su nombre: Dante Raúl Quinterno.

Quinterno, discípulo del legendario «Mono» Taborda, comenzó a dar a conocer sus trabajos en distintas publicaciones. El 29 de julio de 1925 crea, pa-

ra la revista *El Suplemento*, «Panitruco», con guión de Carlos Leroy, y en 1926 para *La Novela Semanal* realiza «Andanzas y desventuras» de Manolo Quaranta, contando las peripecias de un hombre maduro. Ese mismo año, Quinterno desarrolla «Don Fermín» (futuro «Don Fierro») para *Mundo Argentino*. En 1927 comienza a publicar en el diario *Crítica* la tira «Un porteño optimista», que más tarde cambiará su nombre por «Las aventuras de don Gil Contento». Durante este primer año, la tira de Gilito (así lo llamaban) transitó los carriles clásicos de la comedia. En octubre de 1928 se produciría el hecho más importante de su vida como historietista, al incorporar a un nuevo personaje: un simple indio tehuelche de la Patagonia.

Los orígenes de un cachique

El cacique de la Patagonia entra en la tira por la puerta grande, como si fuera conocedor de su exitoso futuro. El miércoles 17 de octubre de 1928 el diario *Crítica* anunciaba: «Don Gil Contento adoptará al indio Curugua-Curiguagüigua». El 18 un nuevo cartel anunciaba: «Mañana debuta el indio Curugua-Curiguagüigua».

Finalmente, el 19 de octubre, en el primer cuadro de la tira de don Gil Contento, desde la puerta de un tren carguero, el indio grita: «¡Guagua! ¡Piragua! ¿Vos sos meu tutor, chei? Curugua-Curiguagüigua te saluda», a lo que Gilito responde: «¡Por fin llegaste, Patoruzú! Te bautizo con ese nombre porque el tuyo me descoyunta las mandíbulas». Lo cierto del caso es que Muzio Saenz Peña, al ver los anuncios, le había sugerido a Quinterno que cambiara el nombre de su indio, porque nadie lo recordaría como Curugua-Curiguagüigua. El «seudónimo» de Patoruzú tuvo origen en un caramelo negro que por entonces se vendía en las farmacias: la Pasta de Orozuz.

La trama es simple: el tío de Gilito, radicado en Chubut, tutor del último Tehuelche Gigante de la Patagonia, antes de morir le pide a su sobrino que se haga cargo de Curugua-Curiguagüigua como si fuera un primo o un hermano. Así, don Gil Contento, por respeto a su difunto tío, se ve obligado a convertirse en el nuevo tutor del indio. Como ya se dijo, el 19 de octubre el titular de la tira se encuentra con el tehuelche y su avestruz acompañante, Carmela. Al día siguiente, tras recorrer las calles de la ciudad y descubrir la luz eléctrica, Curugua-Curiguagüigua frustra el intento de Gilito de apoderarse de sus pepitas de oro, encontradas en Chubut por Carmela. Esta sería la última vez que los lectores de *Crítica* verían al indio en sus páginas, ya que la tira fue levantada.

Veintiséis días después, en diciembre de ese mismo año, Quinterno inicia «Don Julián de Montepío» en *La Razón*. La tira cuenta las aventuras de un típico *vivillo* porteño que embauca a cuanta persona se le cruza en el camino. Don Julián es un *playboy* del Chantecler (local donde concurre habitualmente), tiene alrededor de veinticinco años y aires de millonario industrial o comercial. Completan el elenco su novia Lolita, su *valet* Cocoa y su amigo aristócrata Tito Meñique. Julián –claro antecedente de Isidoro Cañones– será el protagonista absoluto de la serie durante dos años aproximadamente, hasta que un indio ingenuo y millonario de la Patagonia aparezca en escena.

AVENTURAS DE DON GIL CONTENTO
Por Dante Quinterno
¡Guagua! ¡Imagua! ¿Vos sos mi tutor, che!? ¡Curugua-Cuguaiqua le saluda!
¡Por fin llegaste, "Patoruzú"! Te bautizo con ese nombre porque el tuyo me descoyunta las mandíbulas.
Ahí le cargué tus maletas y cruchenas en un camión. ¿No le falta nada, Patoruzú?
¡CARMELA! ¡Ande está CARMELAAA! ¡Faltando meu CARMELAAA! ¡BUUUU! ¡UUU!...
¡Aquí está CARMELA! ¡Ande 'ti habías quedao, gurisa!... ¡No yo puedo vivir sin ella, ni ella tampoco sin meu!...
¡Qué famula me dejó el tío finado!

Figura 1: Primera aparición de Patoruzú en erl diario *Crítica* de 19/10/1928. A esta tira de un viernes siguió una página sabatina , siendo esta la última entrega de la serie.

La historia de Patoruzú en su segunda aparición no difiere mucho de la que presentara en *Crítica*. Explica *La Razón* el 27 de septiembre de 1930, día en que reaparece el indio: «He aquí que, de la noche a la mañana, Julián se encuentra apadrinando a un indio del sur, por virtud de una curiosa herencia de un tío de nuestro héroe, el finado Rudecindo. El indio Patoruzú es el último vástago de la tribu de los Tehuelches e hijo de un rico cacique de la Patagonia, quien, al morir, deja al huérfano en las manos del tío Rudecindo. Este a su vez, sintiéndose cadáver, envía a Buenos Aires al indio ingenuo y lleno de oro, bajo la tutela de Julián».

Al igual que en *Crítica*, Patoruzú baja del tren carguero acompañado por un avestruz (en este caso macho) de nombre Lorenzo, y trae consigo una bolsa llena de pepitas de oro, motivo por el cual Julián acepta apadrinarlo.

El desarrollo de la primera aventura en *La Razón* es una continuación de lo esbozado en *Crítica*. Al ver la fortuna de su ahijado, Julián decide quedarse con ella haciéndole creer a Patoruzú que las monedas están embrujadas, valiéndose de un bar automático para demostrarlo. El indio incrédulo está ya casi convencido cuando la aparición de uno de sus peones del sur, que le explica el verdadero valor de las pepitas, lo salva de las maquinaciones de su padrino. Al promediar la aventura, Lorenzo termina rostizado en un restaurante.

Poco a poco, día a día. la popularidad del indio fue haciéndose mayor, relegando a un segundo plano la figura de Julián. Finalmente la tira tomó el nombre de «Patoruzú» (agosto de 1931).

Surge una nueva galería de personajes

El 11 de diciembre de 1935 «Patoruzú» pasa a publicarse en el diario *El Mundo*, hecho que motiva la creación del primer sindicato de historietas en nuestro país, el Sindicato Dante Quinterno. A partir de este momento comienza la época dorada de «Patoruzú», reflejada en la nueva galería de personajes que aparecen en la tira.

En su primera aventura, el indio arriba a Buenos Aires y, cansado y aburrido de pasar su tiempo en el hotel, decide ir a dar una vuelta por el puerto. Allí encuentra un circo regenteado por Isidoro, donde este anuncia: «¡Cien pesos al que venza de un golpe de maza a "Juaniyo" el gitano invencible!». Después de observar la derrota de algunas personas que pasaban por el lugar, Patoruzú intenta suerte a puño limpio y

JULIAN DE MONTE PIO
La herencia del tio
Por Dante Quinterno
¡Toda la noche en vela esperando que se produzca el deceso del tío millonario y todavía no ha llegado ningun telegrama postumo de la Patagonia
¡Albricias! ¡Ha muerto el viejo!
"Caro Sobrino. Antes horas no habré cantado pa' carnero. Esta tarde, a la puesta del sol anda buscar a la estación pues la herencia que desde aquí te dejo no ha Pudriendo
¡Ya, de golpe y porrazo millonario! No lo puedo creer. ¡Adios acreedores! ¡Adios pensión barata de un peso con sopa y postre!
¡Huija, sovdaja!: Salú, padrino! Aquí estoi Patoruzú y unas liras del difunto padrino Pudecimo!
CONTINUARA

Figura 2: Segunda aparición del indio, que en este caso terminó siendo titular de la serie (diario *La Razón* de 27/9/1930).

destroza al «invencible» Juaniyo. Más tarde, dentro de la carpa, Isidoro le cuenta al indio su desgracia: «¡Este pequeño circo era mi medio de vida, y el gitano mi principal atracción! ¡Estoy arruinado!». Lola, la mujer del gitano que ha oído todo, intenta acuchillar a Isidoro, pero es detenida a tiempo por Patoruzú, que le entrega $ 500 como indemnización por la paliza que le ha aplicado a su marido. Agradecida, la gitana lee la mano del indio, pronosticándole varias aventuras y revelándole: «Veo un hombre cuyo destino está unido al de usté y que guiará sus pasos! Ese hombre es... ¡er señó Isidoro!» . De esta forma el cacique tehuelche encuentra a su nuevo padrino, que con el correr del tiempo ganaría un apellido (Cañones) y desarrollaría su carácter aprovechador y mezquino –aunque en el fondo de buen corazón– hasta transformarse en el *playboy* de la noche porteña.

En 1936 Patoruzú gana una página en colores en la revista *Mundo Argentino* y sus tiras comienzan a publicarse en gran cantidad de diarios del interior del país. Aparece también el primer número de la revista *Patoruzú* (10 de noviembre de 1936).

En 1937 el indio recibe una carta de su capataz Ñancul (no aparece graficado) por la cual los lectores se enteran que tiene solamente veintidós años. En este episodio aparece una figura de mucho peso en la historia de Patoruzú, aunque no sea partícipe directo de las aventuras y sí forjador de alguna de ellas. Estamos hablando del Tata Patoruzú I, cuyo espíritu influenciará al cacique en varias oportunidades. En esta intentará unirlo en matrimonio con una mujer casada y con cinco hijos.

En la siguiente historia hacen sus apariciones gráficas Ñancul y el espíritu del Tata. Ñancul llega a la ciudad para contarle a Patoruzú sobre la aparición extraña que acecha en su estancia. Junto con Isidoro el indio descubre (gracias a una carta) que esa aparición es en realidad su hermano menor Upa, condenado a estar encerrado en una cueva por haber nacido deforme y sietemesino y no haber gritado «¡Huija!» al nacer. En esta aventura nos enteramos también del origen faraónico de la familia Patoruzek, y reaparecen el gitano Juaniyo y su mujer Lola.

Paseando con su caballo Pampero por los bosques de Palermo, Patoruzú aparece de repente en la arena del hipódromo. Creyendo que el *jockey* está en peligro, el indio lo sobrepasa con su montura, situación que es aprovechada por Isidoro para inscribir al caballo en la Copa de Oro. Montado por Patoruzú,

Vera historia del indio Patoruzú

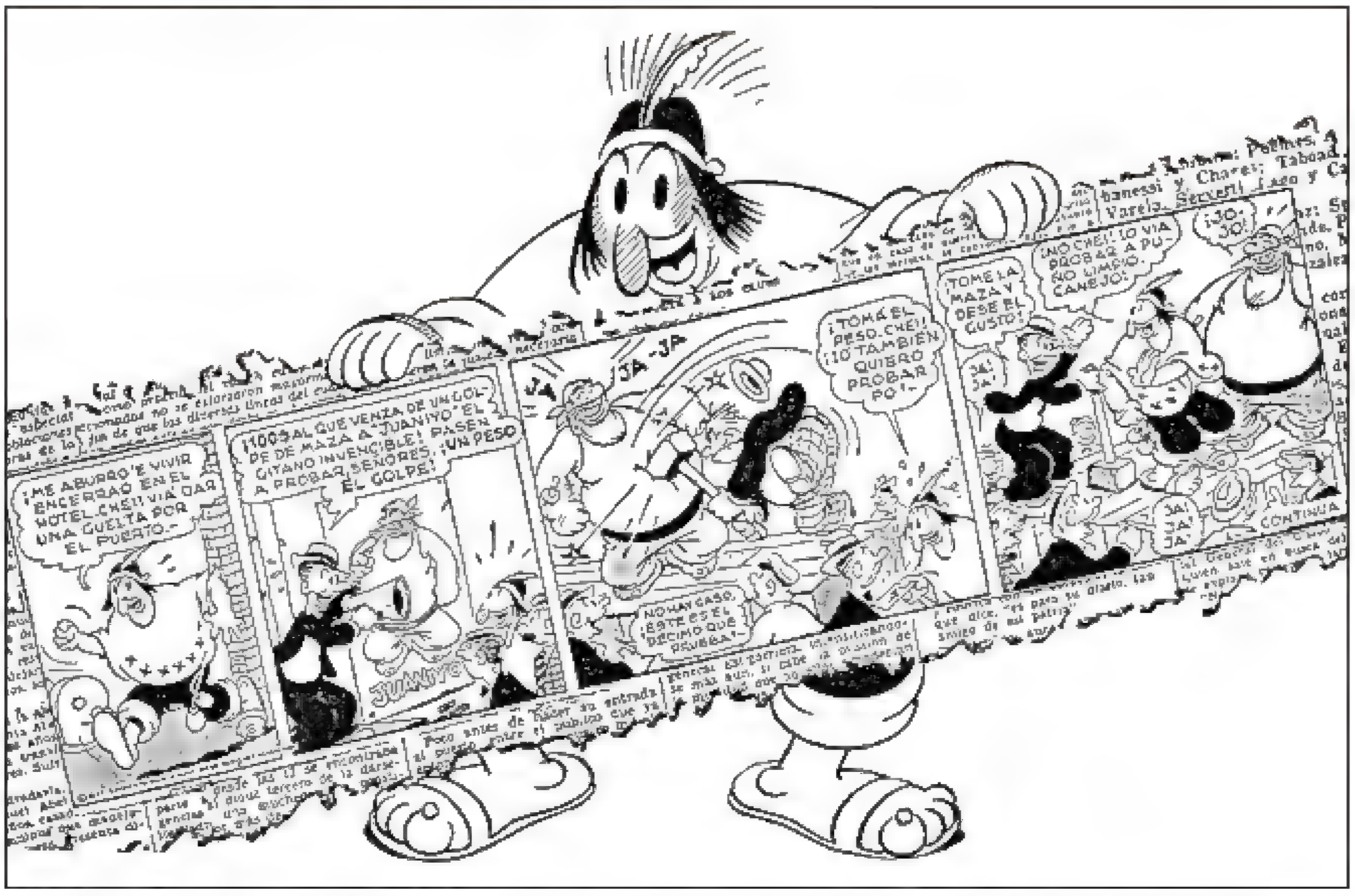

¡ME ABURRO'E VIVIR ENCERRAO EN EL HOTEL CHE! VIA DAR UNA GUELTA POR EL PUERTO.-
¡100$ AL QUE VENZA DE UN GOLPE DE MAZA A "JUANYO" EL GITANO INVENCIBLE! PASEN A PROBAR, SEÑORES, ¡UN PESO EL GOLPE!
JUANYO
JA-JA
¡TOMA EL PESO-CHE! ¡TAMBIEN QUIERO PROBAR POR!-
¡TOMA LA MAZA Y DESE EL GUSTO!
JA! JA!
¡NO CHE! LO VIA PROBAR A PUÑO LIMPIO, CANEJO!
¡JO-JO!
JA! JA! JA!
CONTINUA
NO HAY CASO, ¡ESTE ES EL DECIMO QUE PRUEBA!-

Figura 3: Portadilla de presentación del no. 1 de *Patoruzú* (12/11/1936). Primera tira en *El Mundo* (12/12/1935).

Pampero gana la copa, lo que le representa a Isidoro $ 719,80 por cada dos.

En 1938 Patoruzú escribe una carta a Ñancul contándole la vida que llevan en la ciudad. Al escuchar la lectura del capataz, la Chacha Mama llega a la conclusión de que en esa casa hace falta una mujer, por lo que decide viajar a Buenos Aires. La Chacha Mama, ama de leche del indio porque no había vaca que lo engordara, es famosa por sus empanadas y su pipa.

No se producirían nuevos ingresos hasta el episodio que transcurre entre los números 1148 y 1163 de la revista semanal (7/12/59-21/3/60) en que aparece Patora, hermana del indio y tan fea como él, enamoradiza como ninguna del primer hombre que se le cruce, porque para ella todos son de su «tipo».

Por último, mencionaremos al dueño del hotel, Pierre, francés de nacimiento, que acompañó al indio Patoruzú desde sus primeras aventuras; es primo de Gastón Guillotín –archienemigo del indio– pero no tiene los instintos criminales de su familiar y su relación es amigable con Patoruzú y los suyos, aunque alguna vez secundó a Gastón en sus fechorías (episodio iniciado en el no. 444 de la revista, 18/3/46).

Las características de Patoruzú

Mucho se ha hablado y escrito sobre el carácter del indio, por eso estimamos conveniente reproducir estas instrucciones escritas por el propio Dante Quinterno a los guionistas que trabajaban en las aventuras de su héroe patagónico, extraídas del catálogo de la Sexta Bienal «100 años de humor e historieta argentinos», realizada en Córdoba en agosto de 1986.

¡Que los queme ante su vista, no lo tolera el "artista"!
¡PADRINO! SE QUE TE' LEÍDO E' TU AMOR PROPIO, PERO DE NADIO BAJITO NOMÁS QUE SOY, PERO ME CUANTO QUIERAS'...
¡NO! ¡NI UN CENTAVO!
¿ANSINA QUE NO VAS A SER DA' MI EL DE ANTES?...
¡NO!! TRES VECES NO!
¡TA BIEN!... ¡VIA PRENDERLE FUEGO A ESTOS 1000 PESOS PA QUE VEAS QUE NO QUIERO EL DINERO, CANEJO'...
¡NOOOO! ¡ANTES DE QUEMARLOS DAMELOS A MI, BESTIA!
¡Ha sonado el llamador! ¿A quién busca ese señor?
¡MMM...! ¡QUE BIEN HUELE! RECIÉN SACADO DEL HORNO'...
¡ESTE PADRINO! ¡NO' E' NO TIENE COMPOSTURA, CANEJO!
-BL-BL-BL... CANEJO'...
TOC TOC
¡ADELANTE, CHE!
¡EJEM!
?

Figura 4: En el no. 101 de *Patoruzú* (21/8/1939), en un episodio originalmente producido para la revista, hace su aparición el coronel Cañones, quien luego de esta aventura vería prolongada su existencia en los episodios autoconclusivos que en la misma revista aparecerían posteriormente, titulados con el nombre de su sobrino Isidoro.

Semblanza de Patoruzú

El indio Patoruzú es un símbolo universal en el que se conjugan todas las virtudes, inalcanzables para el común de los mortales.

Patoruzú es el hombre perfecto, sin hacer la salvedad de «perfecto dentro de la imperfección humana», sino realmente perfecto, o sea que configura al ser humano ideal que todos quisiéramos ser. Si se tiene siempre en cuenta esto, no le será difícil al guionista encuadrar sus acciones y sus reacciones dentro de los límites compatibles con esa perfección ideal.

Por ejemplo: Patoruzú jamás vacilará en quitarse el pan de su boca para alimentar al que esté más necesitado. Nunca se le mostrará borracho o fumador, ni poseído por ningún otro vicio. Su alma es la presa más codiciada de Satanás, quien tendrá que resignarse a no alcanzarla nunca.

Patoruzú es crédulo, y para él todo es cierto mientras no se pruebe lo contrario. Si bien su bondad podría alcanzar límites extremos, no es tonto ni necio. Dentro de su primitivismo posee gran inteligencia natural. Su nobleza de alma es inigualable, aun en el caso en que, por exigencias del argumento, debiera crearse un personaje de auténtica benignidad.

Generoso en extremo y dueño de una tan incalculable como inagotable fortuna, su dinero, antes que suyo, es de todo aquel que lo necesite.

Siempre e invariablemente sale en defensa del débil. Patoruzú se juega íntegro por una causa noble. Impulsivo y arrollador cuando se trata de realizar

una obra de bien, no mide riesgos ni perjuicios físicos o morales, como tampoco mide la trampa que pueden tenderle los enemigos con los que deba enfrentarse. La gama de los bandidos que le salen al paso va desde el simple cuentero del tío, que trata de embaucarlo con el camelo del desalojo de la madrecita enferma, hasta el cerebro de la alta delincuencia internacional en sus formas más siniestras.

Patoruzú es un hombre simple y sencillo, sobrio y estoico en extremo, buen creyente, seguro de sí mismo, pero no fanfarrón; es la antítesis del egoísmo, sumamente modesto y jamás presuntuoso, extrovertido y de una gran sensibilidad dentro de su fuerte carácter masculino. Como si la carga que por propia voluntad se ha echado encima fuera poca, al constituirse en defensor incondicional de todo ser humano necesitado de ayuda, dos seres dependen de la permanente protección del indio Patoruzú: su hermano menor Upa, merecedor de todo el apoyo que Patoruzú pueda brindarle, y su padrino Isidoro, quien, por el contrario, es nada digno del amparo que busca y exige de su ahijado.

Patoruzú tiene un compañero inseparable que lo sigue desde sus primeras mocedades: su caballo Pampero, cuya semblanza se ha tratado aparte. A sus patas Patoruzú es capaz de apostar todos sus bienes, hasta el último peso, el último metro de tierra, la última de sus ovejas y hasta su poncho. Pero no como jugador, sino, sencillamente, porque no hacerlo sería dudar de la inmensa calidad de Pampero. ¡Sería inferir una ofensa a su noble flete!

El indio Patoruzú tiene en el rincón de las cosas dilectas de su corazón una «intocable»: la memoria venerada del tata, y la de sus antepasados, y quien osara ultrajarlas, se estaría jugando la integridad de sus huesos.

Patoruzú no es de ninguna manera cerebral, y se deja arrastrar libremente por los dictados de su corazón. Ello no significa que dentro de su naturaleza impulsiva no sea analítico, pero solamente después de haber resultado víctima de un chasco o una desilusión cualquiera.

Patoruzú y el sexo femenino

Patoruzú no es un misógino; es solamente tímido con las mujeres y se sonroja ante la más ligera mirada femenina.

Sigue idealizando y respetando al sexo débil, dentro de cánones inamovibles, con una hidalguía y caballerosidad propia de nuestros mayores.

En resumen, «no ha entrado aún en órbita» con respecto al trato que se le brinda a la mujer de hoy. En su fuero interno sigue chocándole el avanzado modernismo de la mujer actual, que produce una confusión en su mente, por lo que sigue conduciéndose ante el sexo femenino como un inadaptado.

Para él la mujer sigue siendo, en esencia, la mujer que conoció su Tata. Cuando se enamora lo hace con el ardor de un adolescente, y la impetuosidad con que defiende una causa justa, y la misma generosidad con que se brinda íntegro a los demás.

Limitaciones y posibilidades combativas de Patoruzú

El guionista evitará enfrentarlo a otro ser humano que no posea la potencia física que lo capacite para tener alguna probabilidad de éxito frente al indio.

Patoruzú no se molesta en medir sus

fuerzas con quien no le inspire respeto por su fortaleza física, o lo imponente de su personalidad. Ante el malvado de menores posibilidades físicas, un sopapo basta para ponerlo en vereda. Si se viera obligado a enfrentarse con alguien de débil contextura (por terquedad o empecinamiento de este último), evitará el trance al extremo de aparecer como cobarde. Si a pesar de todo Patoruzú es colocado en la situación de pelear con esa clase de pájaro, apelará a recursos que entretengan al rival y lo convenzan de que es inútil seguir esa parodia, pero nunca humillándolo (no haría jamás el juego del gato con el ratón), porque Patoruzú jamás hiere la susceptibilidad de un semejante.

Sus únicas armas son los puños y sus boleadoras, las que jamás usa como arma contundente, sino simplemente para el fin que están destinadas, o sea «para bolear».

Maneja el arco y la flecha con gran destreza, pero esa es solamente un arma de duelo entre los de su raza.

Al incorporar un nuevo personaje, deberá rodeárselo de características ya sean físicas, de inteligencia, de astucia o de cualquier otro rasgo caracterológico que lo diferencie de la numerosa colección de personajes rivales ya creados. Y aún siendo el contrario de cuidado, el indio jamás aprovechará situaciones a su favor, porque es de esa clase de hombres que no se ensañan con el caído.

Deberán evitarse los argumentos que tengan como principal finalidad mostrarlo a Patoruzú en pelea con tipos de avería. Pero si la línea argumental lo llevara a un enfrentamiento con un rival, antes de crear el contrario para el indio, deberán planearse las incidencias de la pelea por desarrollarse, teniendo en cuenta que, tratándose de una historieta cómica, no debe parecerse a las peleas de los héroes de aventuras noveladas, como «Flash Gordon» o «Buck Ryan», o de héroes cinematográficos como Rod Taylor, James Bond o héroes de la TV en aventuras de espionaje, como Napoleón Solo, etc.

Será más fácil pues, crear el personaje y definir su idiosincrasia luego de resueltas las incidencias, que crearlo a aquel primero, para luego pensar que hacerle hacer y cómo hacerlo actuar, consultar ejemplos de incidencias cómicas en las peleas que figuran en las series modelo.

Será conveniente para el guionista, anotarse una lista, lo más extensa posible, de recursos de pelea ilícitos, para ser empleados por los rivales endiablados que enfrentan a Patoruzú. No olvidar que la riqueza de recursos depende del ambiente y el terreno donde se desarrolle la pelea. Por ejemplo, será fácil encontrar recursos humorísticos, ubicando el campo de batalla en una obra en construcción, o dentro de un taller mecánico con herramientas de todo tipo, o en un galpón que almacene barricas de vino y envases de comestibles, y donde puede haber escaleras, güinches y muchos otros elementos. Un despoblado no ofrecería, ni remotamente, tales posibilidades.

A propósito del poder sobrehumano del indio Patoruzú, su fuerza no se genera de un físico extraordinariamente constituido, como pudiera serlo por ejemplo Tarzán o Superman.

Su poder emana de una misteriosa fuente de energía que proviene de lo más recóndito de sus orígenes. Es como si toda la enigmática fuerza de su raza, de sus antepasados, acudiera en su au-

Vera historia del indio Patoruzú

Figura 5: *Patoruzú* no. 1148. Coincidentemente con el cambio de formato de apaisado de vertical, en este número del 7 de diciembre de 1959, hace su aparición Patora, hermana de Patoruzú.

xilio cuando necesita esa arrolladora energía para hacer imponer el bien sobre el mal. En el fondo, su condición de imbatible no es más que un símbolo, si se quiere, místico.

Si un ser aparentemente normal empujara con sus brazos una locomotora, o remolcara un barco, o demoliera a golpes con sus puños un viejo edificio porque le apremia construir en ese predio un hogar de ancianos, o saltara de la torre del Kavanagh para salvar a tiempo a un pobre ciego de ser arrollado por un automóvil, todo esto resultaría simplemente absurdo. Pero lo absurdo se torna lógico sólo con pensar que es Patoruzú quien realiza esas increíbles hazañas, porque, repetimos, Patoruzú traspone las fronteras de lo humano para transformarse en un símbolo del bien, en el emisario angélico que barre con todo lo satánico que pulula en este mundo.

Esta condición es tradicionalmente interpretada y aceptada por el lector, que siempre ve con agrado el triunfo del *Bien* sobre el *Mal*. Se recomienda al guionista no abusar de los recursos inverosímiles. Esto podría, con el tiempo, ir sacándo al lector del clima de realismo que debe en lo posible vivir cuando lee nuestras historietas.

Patoruzú y las mujeres

En un punto anterior, las indicaciones que el propio Quinterno realiza sobre el indio Patoruzú y su relación con las mujeres deja muy en claro su hombría, puesta en tela de juicio por Oscar Steimberg en su artículo «1936-1937 en la vida de Patoruzú».

En ese famoso tratado, Steimberg prácticamente tilda de homosexual a Patoruzú, basándose en estudios sicológicos profundos, dignos de una terapia a una persona de carne y hueso y no a una criatura de papel y tinta; error común en el que suelen caer muchos estudiosos del género, al imbuir en situaciones reales, diarias y concretas, personajes –no per-

sonas– cuya función no es vivir, sino extirpar de su realidad a cada lector.

Igualmente Steimberg aventura demasiado en su definición sexual de Patoruzú, ya que en las tiras y las revistas hay sobradas pruebas de la atracción que ejercen en el indio los ejemplares de sexo femenino. En realidad, si tomáramos los cánones terapéuticos aplicables a un ser humano, veríamos que Patoruzú es, en el fondo, un reprimido sexual con problemáticas en todas sus manifestaciones afectivas, ya sean efectuadas por él o hacia él. Algo muy lejano a la homosexualidad.

Patoruzú: la revista

Como ya quedó dicho, en noviembre de 1936 aparece el primer número del mensuario *Patoruzú*, que en su no. 7 (4/5/37) se vuelve quincenal y luego semanal (no. 29, 4/4/38).

Utilizando el formato apaisado (18 x 28 cm) que diera fama a *Monos de Taborda*, ese primer número de veinticuatro páginas recopila parcialmente la primera aventura aparecida en el diario *El Mundo* (aquella en que el indio conoce a Isidoro en un circo) hasta la tira no. 29. Avisos publicitarios dibujados por Quinterno y las secciones «Parches porosos», «Como aprendí a dibujar», «El nene», «Patoruzadas» y «Tomo la pluma pa decirte»... completan el material.

A partir del segundo número –donde, extrañamente, no continúa la historieta inconclusa en el no. 1– el humor gráfico cede un 50% al humor escrito. Aparecen así «Los gomalacas» (hoy diríamos insufribles), por Luis Alberto Reilly. «El negro del buffet», por Carlos Raffo, es una serie de *sketchs* que, tomando en solfa a los hombres del gobierno, pone al descubierto los tejes y manejes de la política. Raffo también explotará su irónico humor en «Impresiones de un marciano en Buenos Aires». Antenor (seudónimo con el que firmaba estos artículos) es el marciano del título, que se encargaba de describir minuciosamente la hipocresía reinante. Raimundo Calcagno (con el seudónimo de Dick Hero) cubría el mundo de la farándula, enviando supuestas notas desde Hollywood. También es importante la colaboración de Enrique González Tuñón, poeta y narrador argentino que firma sus trabajos con el nombre de El Licenciado Vidriera. «Quirosóficas» y el editorial «Hemos visto, Chei»... irrumpen en la revista. Más tarde, aparecen «El gordo Villanueva» (personaje que marcará el debut cinematográfico de Jorge Porcel en 1964), por Luis de la Plaza, y «Jacinta Pichimahuida» y otras obras de Abel Santa Cruz.

El humor gráfico y las historietas están a cargo de grandes firmas: el mismo Quinterno («El fantasma Benito se divierte» y trabajos sueltos, y más tarde, «Don Fierro» (no. 29, 4/4/1938), «Isidoro» (no. 140, 20/5/1940), Guillermo Divito («Oscar Dientes de Leche» e ilustraciones varias), Raúl Roux, José Luis Salinas («Hernán el corsario» y «Ellos»), Eduardo Ferro (chistes sueltos y más tarde «Bólido», «Cara de ángel», «Pandora», «Tara Service») y Poch, a los que se agregarían Abel Ianiro, Cao («Pepe el pistolero»), Adolfo Mazzone («Mi sobrino Capicúa»), Blotta («El gnomo Pimentón», «Ventajita»), Toño Gallo («El caballito Pony»), Battaglia («Orsolino», «Director»; «María Luz», «Motín a bordo», chistes varios).

En el no. 2 comienzan a producirse episodios para la revista, bajo el título

«Nuevas aventuras...», que desde el no. 4 son acompañadas por la redición de lo ya producido para *El Mundo*, como «Colección Patoruzú», renumerando las tiras. El primer episodio es «El águila de oro», a la que sigue «Pampero». Sin mencionar títulos siguen republicando tiras del diario hasta el no. 117 de la revista (11/12/39). Cuando se produce la película «Upa en apuros», la figura del hermanito de Patoruzú se transforma, haciéndolo menos deforme; por varios números en la revista se adopta la misma, para luego volver a la original.

En el 16/10/56 aparece el no. 1 de *Las grandes andanzas del indio Patoruzú* (100 páginas, formato apaisado 22,5 x 14 cm en la que la editorial recopila en episodios completos lo ya publicado. Mensuario a partir de su número dos (febrero, 1957), luego aparece en forma quincenal por un lapso, volviendo a la periodicidad original. En el no. 55 (julio, 1961) comienza a publicar episodios inéditos. Sufre cambios en su título («Las grandes andanzas de Patoruzú e Isidoro», «Andanzas de Patoruzú», «Selección de las mejores andanzas de Patoruzú»). Bajo este último título sigue apareciendo en la actualidad.

A principios de 1960 la revista semanal cambia su tradicional formato, adoptando uno vertical, de 21,5 x 27 cm, con 44 páginas. En la última etapa, los episodios de «Patoruzú» son autoconclusivos, como «Isidoro» o «Don Fierro». El último número es el 2045, que sale a la venta el 30/4/1977.

Patoruzito

El 11 de octubre de 1945 aparece el semanario *Patoruzito*. En formato vertical (23 x 29 cm), con 32 páginas, su contenido es totalmente historietístico. En sus páginas centrales, las únicas impresas en colores, se da a conocer la infancia de Patoruzú, con guiones de Mirco Repetto y dibujos de Tulio Lovato; el argumento de esta serie altera sustancialmente la historia del indio. En el primer número se narra el encuentro de Patoruzito con Isidorito, porteño enviciado por la ciudad pero de buen corazón. Este hecho modifica el encuentro de Patoruzú con Isidoro en el circo, dado como origen en las páginas del no. 1 de *Patoruzú*.

En el segundo número se introduce a los *malos* por antonomasia de la serie: el hechicero Chiquizuel y su nieto Chupamiel. El eje de la historia, que se repetirá durante muchos años, es simple: el hechicero intentará que su nieto usurpe las tierras heredadas por Patoruzito, siendo vencido por este.

En general las características de estas historias son similares a las de Patoruzú. Cabe señalar que el joven cacique está acompañado siempre por su flete Pamperito, la Chacha Mama y Ñancul, tan viejos (o tan jóvenes, no se sabe) como en las andanzas de Patoruzú.

Como revista, basta señalar que, desde su primer número, la acción tomó como medio de expresión las páginas del semanario. «Flash Gordon» y «Rip Kirby», ambas del maestro Alex Raymond, «Captain Marvel Jr.» (Mac Raboy), «Connie» (Frank Godwin), «Bruce Gentry» (Ray Bailey), «Cisco Kid» (José Luis Salinas), «Tug Tramsom» (Alfred Sindall), fueron algunas de las muchas y buenas series extranjeras que en el transcurso de su existencia tuvo la revista. También fue muy rica la producción nacional: «Rinkel el

ballenero» (Tulio Lovato), «Vito Nervio» (Repetto-Cortinas y luego Wadel-Breccia), «A la conquista de Jastinapur» (Emilio Cortinas), «Fierro a fierro» y «Lanza seca» (Raúl Roux), «El gnomo Pimentón» (Oscar Blotta) y las magistrales «Langostino» (Eduardo Ferro) y «Don Pascual» (Roberto Battaglia).

Cuando los ritmos de la vida cambiaron, *Patoruzito* concluyó su etapa de semanario en el no. 892 (31/1/63) y se transformó un mensuario de historietas completas, dando mayor cabida al material extranjero: «Kerry Drake» (Alfred Andriola), «Robin Hood» y «Phantom Stranger» (de la National) entre otras; en lo nacional se volvió a publicar «Vito Nervio», con guión de Wadel y dibujos de Leonardo Sesarego. Tuvo dos formatos verticales: primero pequeño (14 x 19.5 cm, 196 páginas) y desde el no. 33 (enero, 1966), más grande (19,5 x 28,5 cm, con 100 páginas) hasta su desaparición definitiva.

El 17 de diciembre de 1957, apuntalado por el éxito de las «Andanzas...», aparece *Correrías de un pequeño gran cacique Patoruzito*, de aparición mensual –con un período intermedio como quincenal– primero con redición de episodios de la semanal y luego con episodios originales. Este material es el que se redita en la actualidad bajo el título «Selección de las mejores corrrerías de Patoruzito».

En enero de 1958 la editorial lanza un mensuario titulado *Ediciones Extras Patoruzito* (formato apaisado 13,5 x 19,5 cm, 68 páginas), donde se republicaron episodios de «Cisco Kid» y «Tug Tramsom», alternativamente. Su vida fue efímera, no superando la media docena de números.

Locuras de Isidoro

El 4 de julio de 1968 sale a la calle el primer número de esta revista, conformando una trilogía con «Andanzas...» y «Correrías...». Los episodios, producidos especialmente para la publicación, son reditados hoy, con el título de «Selección de las mejores locuras de Isidoro».

La personalidad y las características de Isidoro como personaje ya han sido desarrolladas. Lo importante es señalar que, al ganar un espacio diferencial sus aventuras en «Patoruzú», Isidoro presenta una familia y una vida ajena a la que lleva con el indio, ya que vive con su tío, el Coronel Cañones, en la casa de su posesión y no comparte el techo con Patoruzú. Ya en su revista propia –donde la incorporación de Faruk (Jorge Palacio) como guionista determina la delineación final de la personalidad de Isidoro– hacen su aparición Manuel, el mayordomo gallego de la familia Cañones, y Cachorra, la compinche preferida por el dandy porteño para sus «locuras».

La trama es simple y lineal: Isidoro, *playboy* porteño y típico *piola*, intenta vivir sin trabajar y darse todos sus gustos gracias a la fortuna de su tío que, en vano, una y otra vez intentará hacerlo sentar cabeza.

La ascendencia de Patoruzú

Durante 1936 Patoruzú desarrolló en sus títulos la aventura de «El águila de oro», estatua símbolo familiar de los Patoruzek, que le es sustraída al indio por dos vagabundos primero, y por un hindú y un chino después. Al finalizar la historia, el indio logra recuperar su

estatua, pero varios puntos en blanco se han formado alrededor de la ascendencia del cacique.

El 17 de agosto de 1937, en las páginas de la revista *Patoruzú*, para completar el cuadernillo final coleccionable de «El águila de oro» Dante Quinterno desarrolla, en forma de pequeña novela, esos puntos en blanco, desentrañando la verdadera historia de los ancestros del indio, el Faraón Patoruzek I y Patora la Tuerta. Hemos decidido transcribir integralmente este relato para mantener la frescura y el alto vuelo del humor que presenta, posibilitándonos, al mismo tiempo, descubrir una nueva faceta (escritor cómico) del propio Quinterno.

La ascendencia de Patoruzú
Historia de Patoruzek I y Patora la Tuerta

Capítulo I: El faraón

El joven faraón Patoruzek I se sintió atraído desde muy niño por la distinguida princesa de Napata, Patora la Tuerta, así denominada por un gracioso tic de su ojo izquierdo. Descendiente en forma semiquebrada de Psametic III, faraón de la vigésima sexta dinastía, se distinguió por su valentía y destreza en el juego del «ainenti» y del «ta-te-ti». Estos juegos, hoy tan venidos a menos, se practicaban en esos lejanos tiempos con los bloques de piedra que sirvieron para construir, años más tarde, las pirámides de Egipto. Patora la Tuerta se enamoró perdidamente de él, una tarde que, hallándose en el establo dando de comer al buey Apis, el joven faraón se divertía descarrilando todos los tranvías Lacroze que recientemente se habían inaugurado. Patora, que sobresalía por la esbeltez de sus formas y la elegancia de sus modelitos del más puro estilo parisiense, se acercó al joven faraón y, después de darle el clásico pisotón en el pulgar, dijo:

–¡ Hui! ¡ Hui!

A lo que Patoruzek, atacado de risa por la ocurrencia de la joven, respondió con un sonoro:

–¡ Ja! ¡ Ja!

Tan original saludo se puso de moda entonces, y fue el precursor del famoso Huija, adoptado más tarde por la tribu de Patoruzú. Días después de este feliz encuentro en el establo del buey Apis, Patoruzek, que aún era muy joven y no sabía bien lo que hacía, se casó con la distinguida princesa de Napata.

Capítulo II: Los esponsales

La boda de Patoruzek I y Patora la Tuerta fue una de las más resonantes de la época. Los diarios tiraron ediciones especiales en monolito. En honor de los jóvenes se coronaron con hojas de laurel los obeliscos y se realizaron diversas pruebas atléticas, como la suerte del balero y la biyarda, juego este último en que se destacó Patoruzek en momento oportuno al barajar la biyarda, gritando:

–¡Cacho 100 y la Troya!

Por la tarde se jugó un internacional de fútbol entre un combinado de la Asociación egipcia y de la Federación persa. Como era natural, Patoruzek dio el puntapié inicial y ofició de referee. El partido terminó 1 a 1, empatando los egipcios con un penal. No satisfizo tal resultado a Cambises, rey de Persia, el que, avisado del *score* por un chasque, gritó:

–¡Bombero!– y acto seguido le envió el ultimátum.

Enterado, Patoruzek pronunció aquella célebre frase de:

–¡Alea jacta est!– que traducida quiere decir: «¡No me asustan sombras ni bultos que se menean!»

Y se armó la de Troya!

Capítulo III: La batalla

El temple guerrero de Patoruzek I y sus conocimientos estratégicos del ta-te-ti, lo hicieron salir al encuentro del invasor y ocupar el centro de la cancha. Cambises, en cambio, le hizo el gambito de alfil y caballo, lo que debilitó el ala izquierda de su ejército. Al comprender el peligro y para fortificarla, se dedicó a darle una buena dosis de Wampole, lo que aprovechó Patoruzek I para correrse por el *wing*, y, arrollándole el ala derecha, le gritó:

–¡Truco!

A lo que Cambises, para engañarlo, contestó:

–¡Quiero retruco!

Patoruzek, en su arrollador impulso, ni alcanzó a dar el "Vale cuatro", cuando ya el ejército enemigo se había desbandado... Fue entonces que, victorioso y en el campo de batalla, pronunció aquella otra frase célebre:

–¡Consumatum est!

Que quiere decir:

–Mozo, traiga otra copa y sírvase de algo el que quiera tomar...

Capítulo IV: Llegada a la Patagonia

Patoruzek I y Patora la Tuerta, finalizada la guerra, se dedicaron a comer perdices, y tuvieron muchos patoruzequitos. El primogénito heredó las cualidades extraordinarias de su padre. Fue su característica familiar el desarrollo de los pulgares de sus pies, que se transmitió así de generación en generación.

Una tarde el primogénito, o sea el príncipe Patoruzek, invitó a hacer un picnic a varias niñas del lugar. Como el Nilo, a pesar de sus años, estaba poco crecido, decidieron tomar el Águila de Oro, o sea el colectivo que hacía el recorrido entre el Cairo y Addis Abeba. El águila, a igual que los colectivos actuales, no tenía frenos, y se desbocó. Cuando aterrizaron, se encontraron en una comarca desconocida y, al preguntar a los naturales de esa tierra dónde se hallaban, estos le respondieron que habían llegado a la Patagonia, pero que no podían atenderlos, pues aún Colón no había descubierto América.

El príncipe Patoruzek, como buen *sportman*, se interesó en la caza de ñanduces, y tan entretenido se hallaba arrojándoles las boleadoras, que perdió el colectivo de vuelta.

Patoruzek I, al ver regresar al águila sin su hijo, exclamó:

–¡Canejo!– lo que prueba que esta frase ya se conocía en aquella época. Y dándolo por perdido, mandó esculpir en su recuerdo una estatuilla del águila, en oro 24 kilates, que constituyó la reliquia de la dinastía de los Patoruzek por miles de años.

En cuanto al príncipe, no añoró su lejana patria, atraído por dulces sonidos tehuelches que aprendió muy pronto a traducir. Un buen día Patoruzek I, que estaba bañándose en el Nilo, recibió un telegrama de su hijo que decía:

–Papy, estoy en el séptimo cielo. Si te deja *mamy* Patora, pegate una vueltita por aquí y vas a ver lo que es bueno.

De esta última rama, Patoruzú y Upa son dignísimos brotes.

Aportes téoricos para un nuevo paradigma de la caricatura
1

Carlos Alberto Villegas Uribe
Profesor, Universidad Javeriana, Cali, Colombia

Resumen
En esta primera entrega se propone, a partir de los conceptos de Freud, Bergsón, Estern, y Ana María Vigara, un concepto moderno del caricaturista y su función social, y se plantea la taxonomía y sus denominaciones del nuevo paradigma de la caricatura.

Abstract
In this first instalment, starting from Freud's, Bergson's, Estern's and Ana Maria Vigara's concepts, a modern concept of the caricaturist and his social function is proposed and the taxonomy and its denominations of the new paradigm of the cartoon are stated.

El hombre es el único animal que ríe. En esta afirmación muchos teóricos de la risa han encontrado una de las características antropológicas que definen al ser humano como especie. Por ello, la risa se ha convertido en otro de los objetos de estudio, sometidos al escalpelo de diversas disciplinas de las ciencias sociales, en su afán de diseccionar, categorizar y dar cuenta de la realidad. Desde la perspectiva de múltiples enfoques teóricos, sicólogos, filósofos, sociólogos, semiólogos, se han aventurado en el terreno cotidiano para entender, en sus variadas expresiones, los mecanismos y el sentido de la risa en la existencia de los hombres. La caricatura participa de los mecanismos sicológicos que suscitan la risa. Por ello, la comprensión y relectura de la caricatura como un universo amplio donde se circunscribe además la chanza, el chiste, la parodia, la ironía, el calambur y la comedia, debe realizarse desde el conocimiento de los mecanismos sicológicos que suscitan la risa.

«Para comprender la risa –nos recordará Bergson (1973)–, hay que integrarla a su medio natural, que es la sociedad, hay que determinar ante toda su función útil, que es una función social. Esta será, digámoslo, la idea que ha de presidir todas nuestras indagaciones. La risa debe responder a ciertas exigencias de la vida común. La risa debe tener una significación social» (p. 15). La risa es, entonces, en esencia, un acto de comunicación que amerita ser entendido y aplicado a las circunstancias del mundo de la vida. De allí que la revisión de los aportes teóri-

cos sobre la risa y lo cómico deba ser un obligado itinerario para establecer marcos conceptuales que favorezcan la redefinición del concepto de *caricatura*, para proponer un nuevo paradigma en la comprensión de esta expresión humana y para plantear una taxonomía de sus etapas y géneros en el contexto nacional.

Henri Bergson la piedra de toque

Uno de los textos fundamentales para comprender el oculto mecanismo de la risa, es el texto de Henri Louis Bergson, Premio Nobel de Literatura en 1928. Este filósofo francés, de ascendencia judía, presentó en 1899, en tres artículos publicados en la *Revue de París* una «Teoría de la Risa» (Bergson, 1973). Original fórmula para entender la risa como fenómeno síquico, antropológico y filosófico. En sus tesis se alejaba diametralmente de los planteamientos de Kant, Hume, Schopenhauer, Goethe, Fischer, Lipps, entre otros pensadores, que habían propuesto el contraste como la piedra angular de la filosofía de la risa. Estos tres textos se convirtieron con el tiempo en un *corpus* clásico, editado y reditado con el nombre de «La rire», documento y piedra de toque para la revisión del tema, que ha apoyado las nuevas visiones sobre al asunto, de investigadores como Sigmund Freud y Alfred Stern, quienes lo retoman y reconocen el aporte teórico a sus propios planteamientos.

La risa antes de Bergson ¡Qué contraste!

Desde el principio de los tiempos, los pensadores han intentado desentrañar el complejo mecanismo síquico que condiciona y favorece la risa, suceso cotidiano que proporciona placer y alegría, pero no por ello exento de misterio. Ya en la antigüedad, por ejemplo, Aristóteles desarrollaba la teoría de la comedia, en su libro «La poética»; y señalaba: En cuanto a la comedia, es «una imitación del hombre por debajo del término medio; no sólo peor por lo que respecta a todo género de faltas, sin tan sólo en relación con una especie particular: lo ridículo, que es una especie de lo feo. Lo ridículo no puede ser definido como un error o una deformidad que no causa dolor ni ocasiona daño al prójimo, la máscara que provoca la risa, por ejemplo, es algo feo y torcido, pero que no causa pena» (Stern, 1950, p. 71).

Sin embargo, después de Aristóteles los pensadores que intentaron desentrañar el fenómeno de la risa, enfocaron su mirada desde la perspectiva exclusiva y excluyente del contraste como la única explicación posible de este gesto social.

Alfred Stern, otro de los estudiosos que se ha aventurado en el campo de la risa, en el capítulo segundo de su introducción al libro: «Filosofía de la risa y el llanto» (1950), realiza una lectura histórica de esa tendencia. «Con sorprendente monotonía, la mayoría de los pensadores que se han interesado a lo largo de los siglos por el problema de la risa, han creído hallar su principio explicativo en el contraste [...]. Podría hablarse de una verdadera obsesión por el contraste, aunque por supuesto se trata del mismo en sus formas variadas. Goethe, por ejemplo, dice: "Lo risible proviene de un contraste moral que, de una manera inofensiva, es puesto en relación con nuestros sentidos" (Goethe, "Spruche in prosa", 140). Para Jean

Paul lo cómico consiste en el "contraste infinito" entre la razón y el mundo dado. (Jean Paul, "Vorschule der Easting", 28 y ss.) [...]. Para Mose Mendelssohn, la risa se explicaría por el contraste entre una perfección y una imperfección (Moses Mendelssohn, "Gesamelte Werke", 1, 2, 41, ss.) [...]. Lo mismo cabe decir de la teoría de Ralph Waldo Emerson quien ve la esencia de lo cómico en el contraste intelectual entre la idea y la falsa realización (R.W. Emerson, "The Comic", p. 61) [...]. Schopenhaer escribe: "La risa proviene en todos los casos... de la incongruencia súbitamente descubierta entre un concepto y los objetos reales, que han sido pensados con ese concepto: la risa no es más que la expresión de esa incongruencia" (A. Schopenhauer, "Die Welt als Wille und Vorstellung", libro 1o., 13, p. 70, vol. I y cap. 8, p. 99 ss., vol II, Pag. 99)» (Stern, 1950).

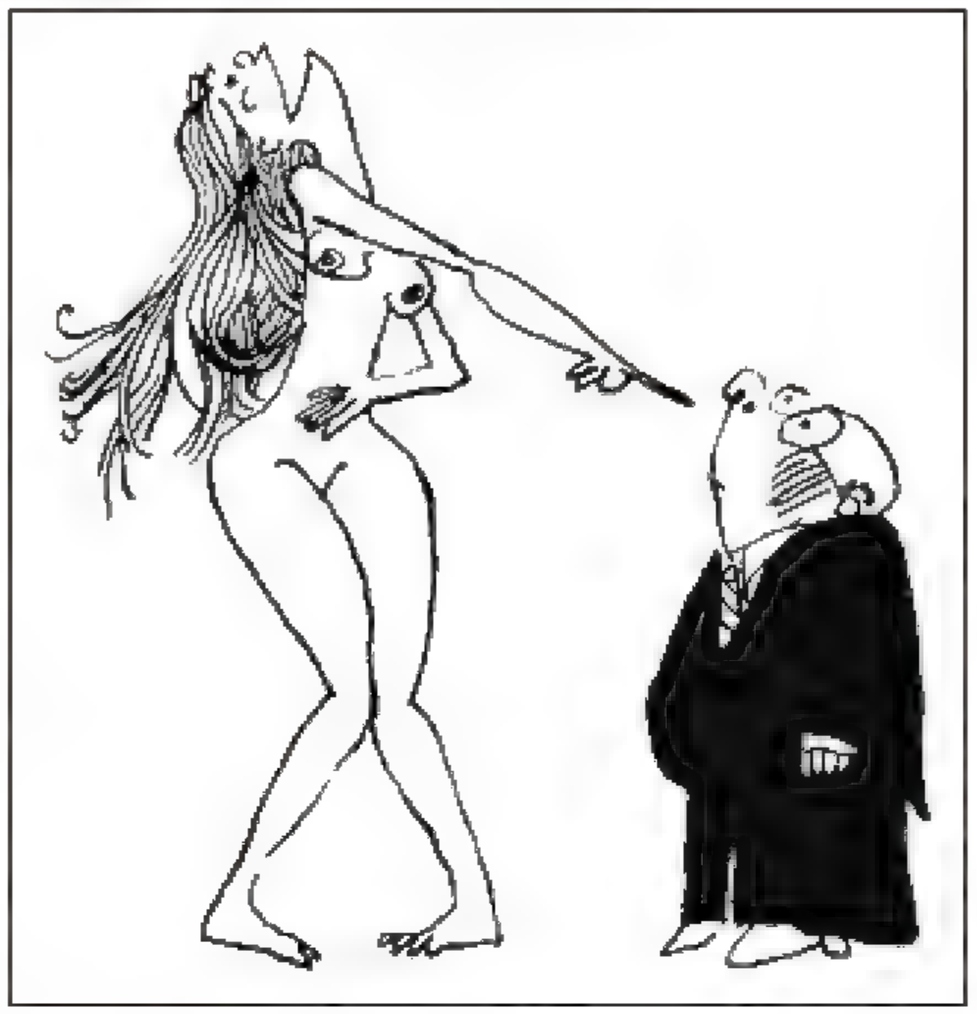


Figura 1: Caricatografía de Caballero: se rie de toda deformidad aquel que no tiene ninguna deformidad.

Por su parte, Henry Bergson (1973) reconoce también esta tendencia, y señala dónde radica el problema de dicha lectura que, como puede verse, ha sido respaldada, a través de muchos siglos, por reconocidos pensadores de la cultura occidental. «Una de las razones por las que se han emitido tantas teorías erróneas o deficientes de la risa, es que muchas cosas son cómicas de derecho sin serlo, no obstante, de hecho, por haberse amortiguado su virtud cómica en fuerza del uso. Es menester que se produzca una brusca solución de continuidad, una ruptura con la moda para que se reanime esa virtud. Entonces creemos que esta solución de continuidad es la que engendra lo cómico, cuando en realidad se limita a ponérnoslo de relieve. Se explica la risa por la sorpresa, el contraste etc., definiciones que convendrían también a una multitud de casos en la que no sentimos ganas de reír. La verdad dista mucho de ser tan sencilla» (p. 34).

La carcajada bergsoniana

Tres axiomas fundamentales orientan la interpretación de Bergson (1973). El primero de ellos establece que fuera de lo humano no hay nada cómico... «si algún otro animal o cualquier cosa inanimada produce risa, es siempre por su semejanza con el hombre, por la marca impresa por el hombre o por el uso hecho por el hombre» (p. 14). En segundo lugar, Bergson plantea que la risa es, ante todo, un acto inteligente, que demanda cierta insensibilidad, un grado de adormecimiento de las emociones y los afectos. «No quiero decir –subraya el pensador francés– que no podamos reírnos de una persona que, por ejemplo, nos inspire piedad y hasta afecto; pero en este caso será preciso que por unos instantes olvidemos ese afecto y acallemos esa piedad» (p.15). Y por último, afirma que

esta inteligencia ha de estar en contacto con otras inteligencias. «No saborearíamos lo cómico si nos sintiéramos aislados [...] (La risa) por muy espontánea que se la crea, siempre oculta un prejuicio de asociación y hasta de complicidad con otros rientes efectivos o imaginarios que rían» (pp. 16 y 17).

Pero, ¿qué produce la risa? Para Bergson, la vida se define como una tensión dinámica entre rigidez y elasticidad. Cuando se rompe este equilibrio se nos revela una velocidad adquirida que da a los sujetos o a las cosas apariencia de automatismo mecánico; una fuerza adquirida, incontrolable, que desenmascara la falta de naturalidad. Desde este postulado de mecanización de lo humano define –en el primer capítulo del libro– tres leyes básicas de lo cómico.

Primera ley de Bergson

«Puede resultar cómica toda deformidad que podría ser remedada por una persona que careciera de toda deformidad» (Bergson, 1973).

«Esta ley obedece a lo cómico de las formas, y explica cómo, de la mano del imitador o del caricaturista, se ponen de manifiesto las contorsiones –movimiento mecánico– con las cuales ha dotado la naturaleza a los seres... porque la forma es para nosotros el trazado de un movimiento [...]. Podría decirse que la naturaleza misma obtiene a menudo éxitos de caricaturista. En el movimiento mediante el cual ha hendido esa boca, ha encogido esa barbilla o ha hundido una mejillas, parece que ha logrado llegar al límite de su gesto, burlando la vigilancia moderadora de una fuerza más razonable. Entonces nos reímos de un rostro que es por sí mismo su propia caricatura, por así decir» (pp. 32 y 33).

Para los efectos de la presente investigación interesa subrayar la importancia que Bergson da, dentro de esta primera ley, al arte de la caricatura. «El arte del caricaturista consiste en captar ese movimiento, a veces imperceptible, y hacérnoslo visible, agradándolo. Hace gesticular a sus modelos como ellos mismos gesticularían si extremaran su gesto [...]. Bajo las armonías superficiales de la forma, adivina profundas rebeliones de la materia. Realiza desproporciones y deformaciones que sin duda existían en la naturaleza en estado de veleidad y que no pudieron triunfar, rechazadas por una fuerza mayor» (Bergson, 1973, p. 32). Se señala la importancia de este concepto porque afianza la clave de lo caricaturesco: la exageración, una deformación de la realidad. Un concepto que además sintetiza una de las funciones sociales del caricaturista: develar las veleidades de la naturaleza humana.

Segunda ley de Bergson

«Las actitudes, gestos y movimientos del cuerpo humano causan risa en la exacta medida en que dicho cuerpo nos hace pensar en algo simplemente mecánico» (Bergson, 1973).

Es en esta ley, que denominaremos de los gestos, donde se rebela con mayor claridad lo mecánico inserto en las acciones humanas. Bergson propone al lector que imagine un orador fluyendo en un interesante y vivaz discurso, a quien de repente se le descubre un movimiento cualquiera que se repite periódicamente. Este movimiento, de carácter mecánico, no sólo distraerá la atención, sino que –cuando estemos esperando el gesto y, él, efectivamente llegue cuando lo esperemos–, provocará la risa involuntaria. «¿Por qué? –pregunta Bergson, e inmediatamente responde con

la idea que sintetiza su teoría de la risa: porque ahora tengo ante mí algo mecánico que funciona de modo automático. Ya no es la vida, sino el automatismo instalándose en al vida e imitándola. Eso es lo cómico» (p. 36).

Al transponer su segunda ley al campo de la acción práctica, Bergson volverá a apoyarse en el concepto tradicional de caricatura a fin de ampliar su apreciación. Para empezar hace un deslinde entre el texto y la expresión gráfica, dos elementos que –para cierta categoría de caricaturas– conforman este tipo de manifestaciones, alertando al lector que no se debe dejar engañar, pues «en realidad lo cómico del dibujo tiene a menudo un carácter de préstamo, del cual hace la literatura el principal consumo [...] mas si uno se fija en el dibujo con la firme voluntad de no pensar más que en él, se hallará a nuestro parecer que el dibujo es generalmente cómico en proporción a la claridad y también a la discreción con la cuales nos hace ver en el hombre, un títere articulado» (Bergson, 1973, p. 36).

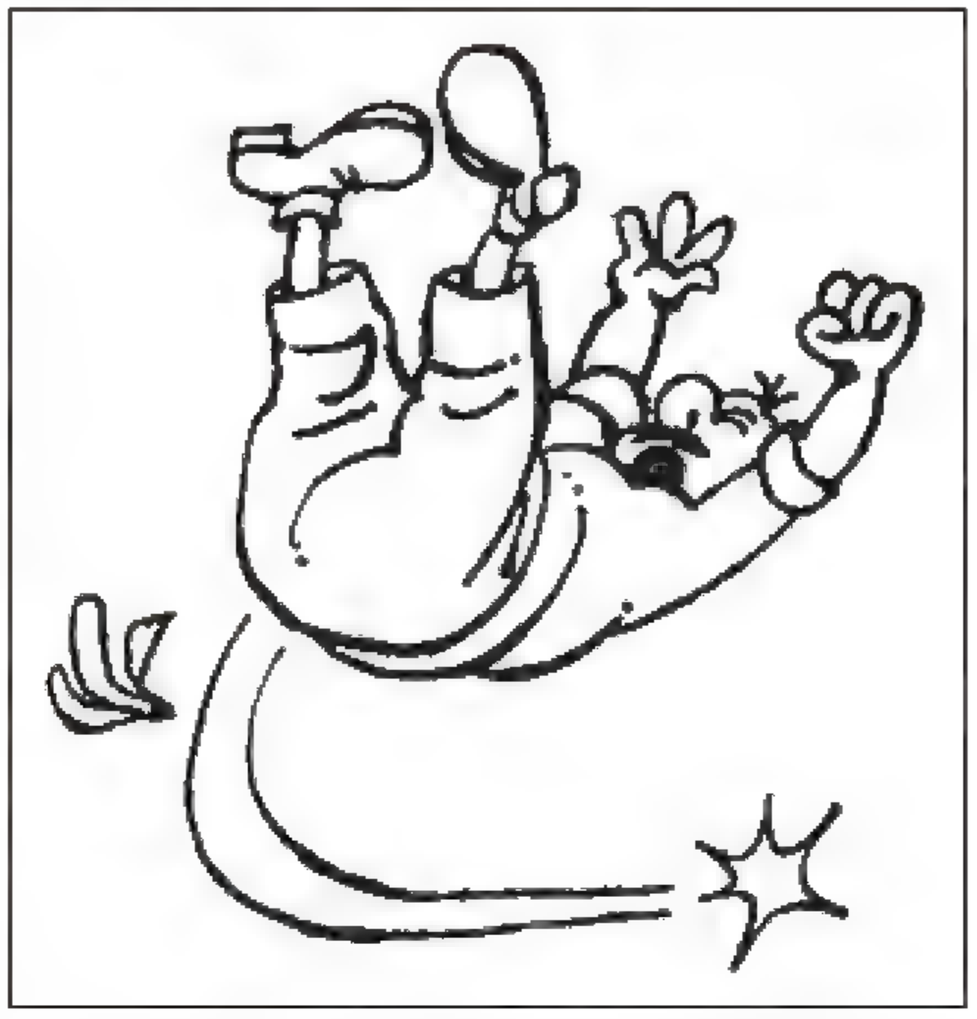


Figura 2: Caricatografía de Fernández. El automatismo inserto en lo humano. La causa de la risa según Bergsón.

Tercera ley de Bergson

«Nos reímos siempre que una persona nos causa la impresión de una cosa» (Bergson, 1973).

Esta ley, ley de la transformación, sintetiza el recorrido de Bergson por una serie de ejemplos de comedias y comediantes de su época, donde extrae y consigna permanente consecuencias de su indagación, para concluir que lo que causa risa es la transfiguración momentánea de una persona en cosa. A reglón seguido nos dará dos ejemplos contundentes: «Se ríe uno de Sancho Panza manteado, porque es lanzado al aire como un simple balón. Se ríe uno del barón de Münchhausen convertido en bala de cañón y trasladándose a través del espacio» (p. 42).

Bergson trabajará en dos capítulos posteriores de su libro –correspondientes a los dos ensayos publicados en la revista– las reglas que subyacen a lo cómico en las acciones y las situaciones, lo cómico de las frases y la comicidad del carácter. Pero serán las tres leyes enunciadas inicialmente las que determinarán la acción y la función social del caricaturista, actor principal de nuestra indagación.

¿De qué se ríe señor Bergson? pregunta Stern

Y aunque pareciera convincente y en muchos casos palpables que lo mecánico inserto en lo viviente origina la risa, Alfred Stern ampliará el aporte del pensador francés, para demostrar desde la axiología el verdadero sentido de la risa. Para ello, contrapondrá al llanto como la antítesis de un binomio vital que encuentra su más real y profunda explicación desde la perspectiva de los valores.

De entrada, Stern reconoce el aporte

Figura 3: Stern interpreta la risa como el resultado de la degradación de un valor.

de Henri Bergson, al descentrar el análisis de la risa del trillado camino de la teoría del contraste. No obstante señala que en su filosofía de la risa, Bergson ha visto un antiguo problema desde un ángulo nuevo, original, sugestivo, sin dar, sin embargo, una solución definitiva (Stern, 1950, p. 24).

Para Stern, la teoría de la risa de Bergson es solo una teoría de la risa cómica, porque olvida en su análisis muchas otras manifestaciones de la risa, especialmente la de la alegría, la de la malignidad, la del acogimiento, y el gran número de variaciones de la sonrisa, tales como las de urbanidad, de modestia, de aliento, de pesar, de resignación, las sonrisas escépticas, amargas, solicitadoras, etcétera. De esta forma revela que no se puede entender «La risa» como una «Teoría general de la risa», como el propio Bergson lo reconoció (Stern, 1950, p. 32).

La primera objeción que plantea Stern a la propuesta de Bergson es a su intención de ubicar lo cómico en el ámbito de la inteligencia pura. «La idea de los límites de la teoría intelectualista de lo cómico del gran antintelectualista francés, no me vino sino años más tarde, en 1940, cuando era soldado francés en Argelia. Allí me di cuenta de que la risa –así como el llanto– no podía explicarse en virtud de la sola inteligencia, y que los valores, la tonalidad emotiva, debían desempeñar un papel decisivo. Sólo entonces me puse a buscar las causas de la risa y del llanto en el globo sentimental» (Stern, 1950, p. 38). Este será su nuevo aporte a la comprensión de la risa: más allá de la polaridad entre lo viviente y lo mecánico, que existe y es válido como una interesante forma de entender el suceso cómico. Stern se preocupa por demostrar que el espacio donde se define lo cómico y lo trágico de la existencia no es el globo de lo abstracto (inteligencia pura), sino en el globo sentimental. «Lo que nos hace reír o llorar no es la razón sino la emoción. Los valores, esas entidades emotivas que se conocen como valores, son las que propician nuestras reacciones vitales de la risa y el llanto. Pienso que en una sociedad de puras inteligencias –afirma Stern– no habría ni risas ni llanto. La inteligencia comprende; ni ríe ni llora. A mi juicio, la risa y el llanto no son manifestaciones del sujeto cognoscente sino del sujeto apreciante. La risa y el llanto no se vinculan al contenido de la realidad cognoscible por hipotéticas inteligencias puras, sino a la tonalidad emotiva de esos contenidos de la realidad» (p. 39).

Con esta visión axiológica de lo cómico, Stern profundiza en el interesante planteamiento de Bergson. Entonces establece que lo cómico no existe fuera de lo humano, por la sencilla razón de que «sólo el hombre es portador de todos los

valores y por ello el único que padece la pauperización de los mismos, mientras que lo mecánico es un ámbito carente de cualquier valor. Lo mecánico está situado sobre aquello que hemos denominado el *globo abstracto o racional*» (p. 47).

Antes de formular sus postulados sobre la risa y el llanto, Stern analiza con prolijidad la nueva relación establecida a partir de las leyes bergsonianas.

«Y bien, hemos comprobado por una parte que la vida, tal como se manifiesta en el hombre, es la fuerza creadora de los más altos valores intelectuales y morales. Por el contrario, la naturaleza mecánica es necesariamente un mundo exento de valores. Se sigue de esto que la inserción de lo mecánico en lo viviente –que Bergson ha considerado la fuente de lo cómico– provoca una vacuidad de valores, un vacío axiológico en el interior del mundo de los valores. La consecuencia es un deslizamiento, una degradación de los valores. Esta es la verdadera causa de la risa. Hemos trasladado así la oposición bergsoniana de lo mecánico a lo viviente a la oposición más fundamental, de la naturaleza al valor. La oposición entre la naturaleza y el valor es pues la capa más profunda del problema de la risa –y, como habremos de verlo, también del llanto–, que habíamos buscado por debajo de la capa revelada de Bergson» (p. 56).

Figura 4: Fisonomía caricatográfica de Freud quien interpreta la risa como gasto anímico de coherción (Covo).

En este proceso deductivo Stern llega a formular el postulado axiológico básico sobre la risa, que le servirá después, para hallar también, la razón de la antítesis de su binomio: el llanto.

Ley axiológica sobre la risa

«Son cómicos todo incidente y proceder que desvían nuestra atención de un valor a un no valor, o de un valor intrínseco a un valor instrumental, equivaliendo ambos casos a una degradación de valores que provoca el instintivo juicio de valor negativo que es la risa» (Stern, 1950).

Para ilustrar su teoría nos cuenta la historia de un colega de su padre –el señor F.–, que paseando con ellos, cayó en un charco y provocó la risa de su padre. «No comprendí esa risa, ni el hecho de

que el señor F. se enojara. Sólo años más tarde supe que mi padre no quería al señor F., y que este, por otra parte, no era digno de afecto. La interpretación bergsoniana (falta de soltura, efecto de rigidez), no alcanzaría a explicar esta risa, pero la interpretación axiológica lo consigue. Al caer en el charco y levantarse cubierto de barro, la personalidad humana a quien se considera centro de emanación de todos los valores espirituales, se transforma por un momento en una simple cosa, un objeto físico, sometido a la gravedad y a todas las fuerzas mecánicas, como cualquier otro objeto pasivo y sin inteligencia de una naturaleza exenta de valores» (Stern, 1950, p. 76).

En este ejemplo se condensa la diferencia de la visión de estos dos teóricos de la risa. Nos reímos de un hombre que resbala y cae –dirá Stern– no porque descubramos lo mecánico inserto en la risa –para lo cual se requiere un complicado marco teórico–, sino porque apreciamos una degradación de valores que lesiona su dignidad de hombre. Stern señala que ese juicio de valor, es de valor intuitivo e instintivo, socialmente aceptado y validado sin que medie teoría sobre ello. La risa es una reacción frente a situaciones en las que apreciamos una degradación de un valor intelectual, moral o estético de una persona o su obra. Pero la risa no siempre es una reacción pasiva –y este es un elemento importante para la presente indagación–. A veces es una acción provocadora de la degradación de valores o que al menos busca provocarla, como en efecto lo hace todo caricaturista.

Sin embargo, Stern no se detiene allí, y refiere un nuevo ejemplo de su niñez para encontrar el otro extremo de su binomio vital, y establecer la ley axiológica del llanto.

«Un día teniendo yo ocho o nueve años, mi madre me llevaba a la escuela. Mientras andábamos advertimos a un hombre que tropezaba y se caía. Algunos transeúntes se rieron, pero pronto dejaron de hacerlo, pues el hombre no se levantaba. Mi madre me mandó que la esperara un momento bajo una puerta cochera, deseando evitarme impresiones penosas, y en compañía de otras personas corrió a socorrer al desconocido. Minutos más tarde volvió llorando. El hombre se había fracturado el cráneo y estaba muerto. Sólo ahora comprendo filosóficamente esta diferencia de comportamiento en relación con dos sucesos de cierta similitud. Lo que había provocado la risa de mi padre era una degradación de valores. Lo que había causado las lágrimas de mi madre era una pérdida de valores, pues aunque no conociera a aquel hombre, su muerte, a la que había asistido, fue probablemente interpretada como una pérdida de valores» (Stern, 1950, p. 78).

Ley axiológica del llanto

«Reímos de los valores degradados, pero lloramos los valores amenazados, perdidos o también, los valores irrealizados o irrealizables» (Stern, 1950).

«Si toda risa ante lo cómico es la expresión instintiva de un juicio de valor negativo concerniente a una degradación de valores, todo llanto es una expresión instintiva de un juicio de valor positivo sobre valores amenazados, perdidos, irrealizados o irrealizables. Todo llanto se refiere a valores positivamente apreciados» (Stern, 1950).

La risa y el llanto son concebidos, desde esta perspectiva, como un juego constante de valores, definidos a partir de una escala de valores superiores, in-

feriores y no valores, escala intuitiva que favorece la apreciación de una degradación o pérdida de valores. A partir de esta consideración el autor establece su tercera ley axiológica de lo cómico.

Ley de los niveles axiológicos

Para ser cómicos, un hombre o una cosa deben hallarse en relación con un valor superior o un sistema de valores superiores, pues sólo ante un valor superior puede un valor inferior constituir un valor degradado (Stern, 1950, p. 96).

¿Se contradicen las teorías de los dos autores? No. Realmente se complementan. Aunque uno (Bergson) esté orientado a ubicar el sentido de la risa en la órbita de la inteligencia del sujeto cognoscente (globo abstracto), y el otro en el campo del sujeto apreciante (globo sentimental) las dos aproximaciones constituyen acercamientos polarizados hacia un fenómeno humano, que como todo lo humano no se agota en las reducciones teóricas. Hoy la sicología comprende que el sujeto cognoscente y el sujeto apreciante (para seguir a Stern) conforman la unidad de su conciencia. No se puede reír sólo desde la inteligencia, ni se puede reír sólo desde la emoción. Ríe todo nuestro ser.

Función social de la risa

La estructura de valores la concibe Stern como una negociación permanente de las esferas de lo individual (valores individuales), los grupos sociales (valores de grupo) y la sociedad (valores universales). «La risa y el llanto son expresiones permanentes de esta confrontación en razón de que la mayoría de los individuos, los grupos sociales, e incluso, la misma sociedad, tienden a convertir en valores universales valores que sólo tienen el carácter de valores individuales o colectivos. En esta negociación o guerra de valores la risa constituye la más clemente de las sanciones. Para protestar contra la pretensión de universalidad de un valor puramente individual o colectivo, el adversario no tiene más que degradarlo o ridiculizarlo. Y preciso es comprobar que los valores individuales y colectivos no son susceptibles de ser degradados en una medida mayor que los valores universales» (Stern, 1950, p. 217 y ss.).

A partir de esta constatación se establecen varias funciones sociales de la risa.

Función asimiladora. Para consolidar la validez de sus valores (efectiva o pretendidamente universales), la sociedad utiliza la risa para degradar los sistemas de valores individuales de ciertos sujetos y los valores colectivos de ciertos grupos que le compiten, y hace prevalecer los suyos. La risa que ridiculiza y se burla de sujetos y colectivos, en estos casos es altamente atentatoria, puesto que puede suprimir sistemas enteros de valores, lo cual produce la tragedia social, el llanto colectivo.

Función liberadora. Constituye el caso opuesto y puede ser visto como la revancha de los colectivos o los individuos frente a una sociedad que pretende imponer su esquema de valores. La risa es entonces una libertad de apreciación, la libertad de reírse de los valores consagrados por la sociedad. Stern considera el derecho a la risa una de las libertades fundamentales del hombre y señala que «tan sólo un sistema verdaderamente universal de valores es lo bastante sólido para soportar una ligera degradación alcanzada por la risa de los individuos. Por eso toda verdadera democracia no tiene miedo a la risa de los ciudadanos» (p. 222).

Función conservadora. En este caso

Figura 5: Caricatografía de Alfin. El asesinado Jaime Garzón es el mayor representante de la caricatumedia en Colombia.

mediante la risa se degradan los valores de otros individuos o grupos para conservar y fortalecer el propio sistema de valores.

Función correctiva. En el caso de que un grupo o un individuo degrade valores universales, la risa social interviene entonces para ejercer una función crítica, correctiva, pedagógica. Quien atenta contra los valores universales provoca la risa pública y se excluye del sistema de valores de la sociedad, se aísla axiológicamente. «Pero, como el hombre le teme al aislamiento, evitará el ridículo. El hombre que no se quiere poner en ridículo expresa respeto o temor frente al sistema de valores de la sociedad» (Stern, 1950, p. 223 y ss.).

Aunque Stern plantea todavía dos nuevas funciones de la risa, la función progresiva y la función vengadora, es posible considerar la primera como una variación por oposición de la función conservadora, y la segunda como otra variación de la función liberadora.

Reír es un placer, genial, sensual

En un interesante proceso de investigación, Sigmund Freud (1952) sometió al escalpelo de su observación una muestra significativa de chistes de su época, y mediante una técnica que denominó de reducción, estableció una serie de categorías de este tipo de suceso anímico, lo relacionó con su teoría sicoanalítica y reveló los mecanismos del placer que subyacen y diferencian el chiste, lo cómico y el humor.

La reducción consiste en estudiar término a término el contenido verbal de un chiste para despojarlo de su contenido chistoso, variando su forma expresiva y obteniendo como consecuencia su verdadero sentido. La primera comprobación de su análisis lo lleva a descubrir que el carácter del chiste depende de la forma expresiva (Freud, 1952, p. 81) y a establecer la relación de las formas expresivas del chiste.

Pero a Freud, más allá de la técnica que produce el chiste, le interesa, desde la perspectiva de su teoría sicoanalítica, de dónde proviene el placer del chiste. Sostiene entonces, que «el placer que produce el chiste consiste en un ahorro de gasto anímico de coerción, donde se mezclan y satisfacen las pulsiones vitales y las demandas socioculturales. La técnica del chiste y la tendencia economizadora que en parte la domina se ponen en contacto para la producción de placer» (Freud, 1952, p. 82). Distingue, además, dos clases de chistes: el chiste inocente y el chiste tendencioso. Aunque ambos pueden hacer uso de las mismas técnicas para producir la risa, sos-

pecha que el chiste tendencioso dispone, merced a su tendencia, de fuentes de placer inaccesible al chiste inocente (Freud, 1952, p. 83). Considera que el chiste inocente tiene un fin en sí mismo y no se halla al servicio de intención determinada, en cambio, el chiste tendencioso persigue dos fines: *a)* destinado a la agresión, la sátira, o la defensa –chiste hostil–; *b)* destinado a mostrarnos una desnudez –chiste obsceno–.

Afirma Sigmund Freud (1952) que el chiste tendencioso precisa, en general, de tres personas. «Además de aquella que lo dice, una segunda a la que se toma por objeto de la agresión hostil y sexual, y una tercera en la que se cumple la intención creadora de placer del chiste [...] no es el que dice el chiste quien ríe y goza, por tanto, de su efecto placiente, sino el inactivo oyente [...] en la misma relación se encuentran los tres personajes que intervienen en el chiste *verde* (obsceno), cuyo proceso puede describirse en la siguiente forma: el impulso libidinoso del primero desarrolla, al encontrar su detenida satisfacción por la resistencia de la mujer, una tendencia hostil hacia la segunda persona, y llama en auxilio, como aliada contra ella, a una tercera, que en la situación primitiva hubiese constituido un estorbo. Por el procaz discurso de la primera queda la mujer desnuda ante un tercero, en el que la satisfacción de su propia libido, conseguida sin esfuerzo alguno por parte suya (ahorro de gasto anímico de coerción), actúa como soborno (pp. 86 y 87).

Como lo afirma Lichberg, citado por Freud (1952, p. 89); «en ocasiones en que ahora decimos "usted dispense", se andaba antes a las bofetadas». Y aunque el objeto de la hostilidad o el desnudamiento no se halle presente físicamente, quedará representado en su objetivación icónica o lingüística.

Figura 6: Autocaricatura del autor del artículo, conocido en Colombia con el seudónimo de Petete.

A partir de este postulado de Freud, pero con la intención de extender su descubrimiento a campos que trascienden la expresión verbal, se puede afirmar que el caricaturista es una persona que se caracteriza por el uso de un humor tendencioso –hostil o desnudador– para satirizar, agredir o defenderse, y defender a los individuos o a los colectivos sociales.

Dimensión social del caricaturista

Retomando la propuesta de Bergson, se puede afirmar que el caricaturista acentúa el movimiento de la naturaleza, de los seres y de la vida social, brindándole más fuerza, exagerándola, hasta convertirlo en un elemento automático que provoca risa o hace sonreír. Desde esta perspectiva se concibe al caricaturista como a una persona con el talento necesario para revelar una naturaleza falsificada, unos personajes amañados, una mascarada social que, como lo seña-

la el autor de «La risa», son motivos francamente cómicos. El caricaturista, concebido como un cultor de la risa, entiende que «el lado ceremonioso de la vida social encierra lo cómico en estado latente» (Bergson, 1973, p. 46), y devela con su expresión todo tipo de fosilización y mecanización del rito que convierte lo cotidiano en mascarada social.

Este aporte teórico que confiere al caricaturista una dimensión sicológica y estética que trasciende su expresión material, es intensificado por la teoría axiológica de la risa. Entonces podremos decir con Stern que el caricaturista es un individuo esclarecido (apoyado en sus valores individuales, pero con una luminosa conciencia de los valores universales) que se ríe de la sociedad cuando esta quiere imponer como universales valores abiertamente individuales, o que responden sólo a intereses de colectivos sociales. El caricaturista es también un personaje inmerso en la historia de su pueblo y de su mundo, que evidencia lo cómico de las situaciones, y provoca la risa social para castigar a los individuos que transgreden el sistema de valores universales. Como el rey Momo, el legendario dios griego de la burla –y aquí parafraseamos a Stern–, el caricaturista se molesta por las mínimas imperfecciones de Afrodita –la diosa de la belleza–, y aún sabiendo que son mínimas, advierte toda degradación de valores –estética, intelectual, moral, física, hedónica o cualquier otra– y las castiga con una risa despiadada.

El nuevo paradigma de la caricatura

A partir de esta visión sincrética de los aportes de Bergson, Stern y Freud es posible proponer un nuevo paradigma de la caricatura que amplía sus fronteras y sus líneas de investigación a otros medios distintos del impreso, un concepto que vincula al quehacer de la caricatura un mayor espectro de medios, lenguajes y protagonistas, un concepto que posibilita hablar de especialidades de la caricatura: quienes utilizan la palabra escrita con intención satírica o humorística para evidenciar los valores degradados, quienes utilizan la voz como elemento de encodificación de sus caricaturas, aquellos quienes encodifican en medios electrónicos y audiovisuales, quienes utilizan la tridimensionalidad para expresar sus visiones de mundo y quienes tradicionalmente se han expresado a través de gráficos. El caricaturista es, entonces, una persona que a través de complejos procesos intelectuales y emotivos y por distintos medios (escritos, sonoros, gráficos, tridimensionales, electrónicos) propicia el encuentro de sus receptores con distintas fuentes de placer cuando acentúa las gesticulaciones sociales y revela las intenciones reales de los actores que amenazan valores considerados universalmente válidos, favoreciendo el control y la catarsis social.

De la risa al universo de la caricatura a través del caso colombiano

Es común encontrar en los textos históricos la atribución de la invención de la caricatura a Leonardo Da Vinci, en la medida en que en algunos de sus famosos códices recargaban las fisonomías de los personajes de su época para evidenciar aún más su carácter. Sin embargo, Beatriz González (1989), en su artículo «La caricatura en Bucaramanga» afirma que «aunque la caricatura ha existido desde la antigüedad, es a finales

del siglo XVI con los Carracci –los hermanos Aníbal, Agustín y su primo Ludovico–, cuando aparece por primera vez el término *caricatura* y al iniciarse el siglo XVII se acuña su nombre. Los nombres de *caricari* –del italiano, *caricare*, atacar, montar– y *ritrattini carico* –retrato cargado– se basa en el hecho de que la naturaleza misma deforma. Se dice que al terminar la tarde los Carracci salían fatigados de pintar bellos modelos para la contrarreforma –a ellos se debe toda la hagiografía moderna–; para descansar caían como aves de rapiña sobre los transeúntes de las calles de Bolonia y los dibujaban deformes» (p. 7). Como se puede observar, el concepto de *caricatura* tuvo su inicio en la presentación icónica del rostro humano, aunque posteriormente se asocia con las figuras que acompañaban la sátira política de los periódicos, percepción que lleva al caricaturista del *St. Peterburg Times*, a definir la caricatura como la hija bastarda del arte y de la prensa. (González, 1989, p. 7). Hoy se puede afirmar que existe un paradigma emergente para entender la caricatura como un campo de la expresión humana y artística que no se agota en la gráfica, un paradigma que demanda un nuevo lenguaje y novedosas miradas sobre el tema.

En términos genéricos se entiende la caricatura como una expresión gráfica con intención jocosa o satírica. Asimismo, algunos entienden como caricatura únicamente las fisonomías graciosas o las ilustraciones de los periódicos o las historietas. Existen públicos especializados que consideran a la historieta como una expresión autónoma que no tiene ninguna relación con la caricatura. Hay quienes no distinguen las sutiles notas características de las distintas expresiones gráficas con intención caricaturesca, ni reconocen su valor como expresión estética, y las denominan despectivamente como *matachos*, *monitos*, *matachines*, *colorines*, *cómicas*. Sin embargo, se reconoce históricamente que la caricatura fue empleada por los griegos y por los egipcios en la realización de obras tridimensionales: «En Madia, cerca de Túnez, se han encontrado figurillas de bronce de danzarinas y pugilistas que son verdaderas caricaturas helenísticas y del tiempo del imperio romano» (Espasa, vol. 1). De igual forma, en el ámbito escénico se le denomina *caricato* al cantante bajo que en la ópera se encarga de los papeles bufos o cómicos. En el imaginario colectivo la palabra *caricaturesco* no está asociada a la exclusiva significación de dibujo grotesco o exagerado; también se atribuye a cosas o situaciones exageradas, ridículas, que causan risa. Al respecto el periodista y caricaturista Álvaro Montoya Gómez, al reflexionar sobre la definición de *caricatura* comenta en sus «Notas de un bionauta»: «Me abstuve a propósito de utilizar el verbo dibujar, porque en mi opinión un buen caricaturista no tiene que ser un buen dibujante. Lo anterior también es válido para el buen pintor, para el buen escultor, y por qué no decirlo, para el buen arquitecto. Los actores y los bailarines pueden dentro de su respectiva actuación, ser buenos caricaturistas». Por su parte, Beatriz González afirma que la «combinación de talento para la caricatura literaria y gráfica era bastante corriente a mediados del siglo XIX» (1991).

Apoyados en la teoría de la risa y los aportes de diversas disciplinas del conocimiento se reitera entonces que el

concepto de *caricatura* elude la exclusiva representación gráfica. Por esta razón, a partir de este momento equiparemos al humorista y al caricaturista, en su función social, y su quehacer con la exclusiva acepción de «persona que poseyendo una especial manera de enjuiciar, afrontar y comentar las situaciones con cierto distanciamiento ingenioso, burlón y, aunque sea en apariencia, ligero, hace uso de ella con clara intención de resultar cómico o, al menos, de que tal disposición se le reconozca públicamente y se disfrute (otros disfruten) de ella» (Vigara, 2000, p. 1-23).

A partir de esta equivalencia (y siguiendo de cerca a Ana María Vigara), entenderemos la caricatura como cualquier expresión de humor que apele a lo cómico, lo ridículo, lo exagerado, para provocar intencionalmente una complicidad social que origine la risa o la sonrisa, formas de humor que se pueden objetivar en sonidos, palabras, gráficos, esculturas, etc.

Hoy, gracias a los aportes de los teóricos de la semiología, entre ellos Charles Sanders Peirce, quien propuso la triada fundamental del signo, se puede señalar que la caricatura es una representación semiológica de carácter icónico («de acuerdo con dicha disciplina, el signo es una cosa que está en lugar de otra y el signo icónico es aquel signo que opera por similitud»), relacionada con la exageración, lo recargado, lo ridículo, lo cómico. Desde esta perspectiva la denominación de *caricatura* no se agota en lo gráfico: la radio hace caricatura mediante la imitación de voces (signos icónicos del paisaje sonoro), el cine y la televisión recurren al lenguaje audiovisual para hacer caricatura (íconos sonoros y visuales), e incluso a través del texto escrito («símbolos: signos que operan por convención») se realizan caricaturas de la realidad.

¿Con las anteriores consideraciones se podría entonces concebir una nueva clasificación de las expresiones de la caricatura?

Clasificar, colocar hitos, demarcar fronteras, establecer similitudes y diferencias son actividades del pensamiento humano para la apropiación, comprensión y transformación de su mundo; pero como lo afirma Foucault (1967) en su libro «Las palabras y las cosas», «nada hay más vacilante, nada más empírico (cuando menos en apariencia) que la instauración de un orden de las cosas» (p. 7). Después de todo, las clasificaciones son únicamente instrumentos, artificios que nos permiten acercarnos de forma didáctica al complejo fenómeno de la realidad. Sin embargo reconocer que lo caricaturesco tiene un universo mayor que la expresión gráfica permite establecer (se aportará en cada caso, sin ser exhaustivos, ejemplos colombianos) y nominar cinco expresiones de la caricatura.

Caricalomía

Del latín *caricare* (recargar) y de *cálamus* (pluma), define todas las expresiones caricaturescas que se objetivan en escritos o parten de ellos. En esta clasificación se encontrarían, los artículos humorísticos, los *graffitis*, las comedias escritas, los chascarrillos y poemas satíricos.

Colombia registra un grupo importante de cultores de la caricalomía: Jorge Pombo, integrante de la Gruta Simbólica que desarrolló el arte de los chascarrillos y los versos cojos; Fray Lejón, desde su columna «Buenos días», publicada en el diario *El Tiempo*; Alfonso Castillo Gómez; Lucas Caballero Calderón (Klim);

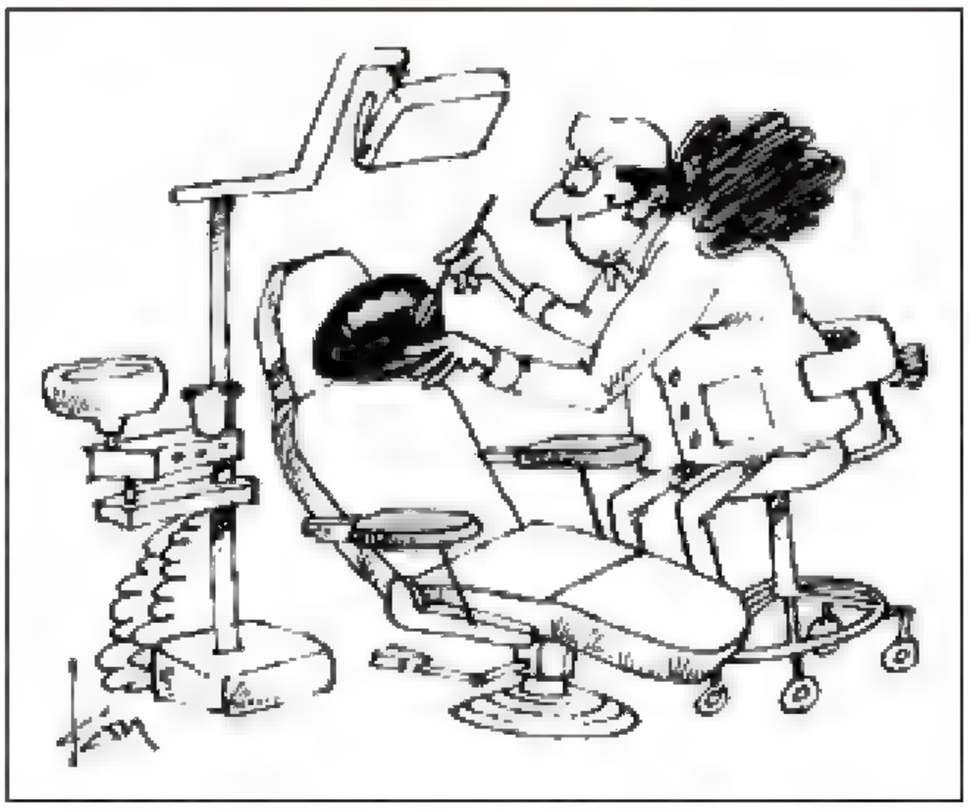


Figura 7: Humor Caricatográfico de Luis Eduardo León. Para Ana María Vigara, el ejercicio del caricaturista es un acto volitivo que busca hacer reir.

Iriarte, Álvaro Salom Becerra, Daniel Samper Pizano, Luis Carlos (El tuerto) López, Cimifú, Alarcón, Roberto Cadavid Misas (Argos), Jesús Arango Villegas. La revista *Semama*, considerada por Germán Hernández (*Cambio 16*) como una de las parodias literarias más importantes de la década del noventa, la revista *Chapinero*, una de las pocas publicaciones con vocación *underground*, *Mamola*, *WallStress*, *Frivolidad* y *El Trompo*, separata publicada por *El Tiempo* el 28 de diciembre, día de los santos inocentes, pueden ser consideradas dentro de este género, aunque en ellas también se recurre a técnicas y géneros de la caricatografía, sin embargo, sus códigos son predominantemente lingüísticos.

La caricalomía ha sido poco abordada por los investigadores universitarios, pero se pueden reseñar los trabajos sobre el *graffiti*, realizados por Armando Silva, en la Universidad Nacional de Colombia, y Luis Eduardo Álvarez Henao, en la Universidad del Quindío.

Caricatofonía

Del latín *caricare* (recargar) y del griego phoné (voz, sonido), define las expresiones de la caricatura que utilizan la voz como vehículo de sus mensajes, bien sea directamente o a través de medios de comunicación como la radio.

El chiste, el chascarrillo, la anécdota, el calambur, el retruécano, la ironía, de uso cotidiano en la cultura popular, hacen parte de esta expresión de la caricatura. Existen también propuestas musicales que se inscriben dentro del ámbito de la caricatofonía.

Uno de los trabajos más importantes de compilación de caricatofonía popular lo realizó en Colombia, Agustín Jaramillo Londoño. Durante años este autor de raigambre antioqueña realizó el mayor acopio de humor demosófico en una de las regiones colombianas: «El testamento Paisa» (Hernández, *Cambio 16*). Por su parte David Sánchez Juliao presenta una novedosa y difícilmente clasificable forma de humor literario costeño, que tiene como punto de partida los relatos de tradición oral encodificados y distribuidos a través de casetes.

En la radio, la caricatofonía cobra cada vez mayor fuerza y se convierte en un *corpus* digno de ser investigado y caracterizado para dar cuenta, desde la reflexión, de la forma como crea, percibe y apropia el pueblo colombiano este tipo de humor. La comedia teatral, los cafés concierto se inscriben igualmente en esta modalidad de caricatura social y requeriría un espacio amplio para registrar su trayectoria en nuestro país.

En Colombia, programas como «La hora de la simpatía», emitido por la emisora Nueva Granada (1933) y amenizado por el cuentachistes Pompilio (El tocayo) Ceballos (Hernández, *Cambio 16*); los programas adaptados por el simpático Hernando (Chato) Latorre; «El corcho»,

«La tapa», «El pereque», del gran maestro del humor radiofónico Humberto Martínez Salcedo; Ever Castro, el coloso del humorismo, «quien fuera el pionero de las voces imaginarias en radio» (Hernández, *Cambio 16*); «La escuela de doña Rita», «Las aventuras de Montecristo», pasando por «Los locos del quinto piso», «El manicomio de Vargas Vil», «La luciérnaga», «La zaranda», constituyen una muestra significativa de la capacidad de los caricatofonistas colombianos para combinar noticias con humor, imitación de voces de figuras nacionales y creación de personajes que representan la idiosincrasia del pueblo colombiano.

Asi mismo, se pueden registrar, grosso modo, propuestas de caricatofonía en el campo musical: los Chaparrines, los Tolimenses, los hermanos Monroy, los Marinillos y un sinnúmero de trovadores populares que realizan caricaturas repentistas en las fiestas locales. He aquí otro bastión para la indagación académica de las facultades de comunicación, arte y cultura, humanidades, sobre la producción, difusión y consumo de este tipo de procesos creativos.

La conciencia que se adquiera sobre la importancia del proceso creativo y la riqueza cultural que se ha perdido con la desaparición de importantes caricatofonistas colombianos, debería generar líneas de investigación y divulgación en revistas, periódicos, facultades de comunicación y lenguaje para la valoración y recuperación de este patrimonio cultural.

Caricatumedia

Del latín *caricare* y *medium* es la representación audiovisual con pretención humorística, que involucra el conjunto de códigos lingüísticos, visuales, sonoros, así como sus respectivos lenguajes y metalenguajes para develar con su arte todo tipo de fosilización y mecanización del rito que convierte lo cotidiano en mascarada social. En este campo se inscribirían, los programas de televisión humorísticos (comedias, cuentachistes, variedades, sátira política, animación por computadora), los programas de computación para niños que incorporen ilustraciones humorísticas, las sesiones de chateo en la red donde se utilice el chiste, la ironía, el chascarrillo, el calambur; algunas páginas web abiertamente caricaturescas o con intenciones satíricas, el cine con sus dibujos animados. A diferencia del caricalomista o el caricatofonista radial, quienes pueden ser autónomos en el manejo y producción de sus materiales humorísticos, la producción caricatomediática requiere en muchas oportunidades de un trabajo interdisciplinario, donde existen directores, guionistas, diseñadores, escenógrafos, actores, camarógrafos, programadores de *software*.

¿Quién podría negar que los colombianos asistimos al sepelio del mayor representante de la caricatumedia de fin del milenio, con el asesinato de Jaime Garzón? Nos hizo reír y ridiculizó a quienes detentaban el poder y sin embargo, jamás trazó una línea. Hay que señalar también que sus personajes Néstor Elí, Diocelina Tibaná, William Garra, Jhon Lenin, Godofredo Cínico Caspa, contaron con el respaldo de guionistas (caricalomistas en esta clasificación) como Eduardo Arias y Karl Troller. Incluso en el manejo de su personaje Heriberto de la Calle, el lustrabotas que entrevistaba con desparpajo a las figuras nacionales, dependía de otros para encodificar sus gracejos y ocurrencias; sin embargo, mucho antes que este caricatumedia, entronizara sus programas «Zoocie-

dad» y «Cuac: el noticero», como la sátira política que revolucionó el humor televisivo en Colombia. Ya nuestro país había incursionado con programas de televisión, como «Operación ja ja», «Sábados felices», «Ordóñese de la risa», y las comedias «Don Chinche», «Vuelo secreto» y «Dejémonos de vainas», como las programas más representativos y de mayor acogida por la teleudiencia nacional. Cabe señalar también el aporte del caricalomista Daniel Samper Pizano y del director de televisión Bernardo Romero Pereiro, quienes con su propuesta «Leche», ofrecieron a los colombianos la primer antitelenovela de Latinoamérica, una caricatura del denominado *culebrón televisivo*.

La animación por computación ha abierto un promisorio campo para el trabajo caricatumediático en Colombia. «El siguiente programa, el supercriollo», «Betty Toons», «Blanca y pura», esta última presentada como la primera telenovela animada, constituyen aportes significativos al desarrollo de la caricaturmedia en el ámbito latinoamericano.

«Los reencauchados» es otra de las propuestas caricatomediáticas para señalar. Un programa televisivo de sátira política que utilizó muñecos de látex de las personalidades colombianas del momento. En esta propuesta se hibridaron la caricatofonía y la plasticaricatura para comentar la compleja realidad colombiana.

La investigación en caricaturmedia es un fértil terreno de saberes, aún inexplorado por diversas disciplinas sociales y de comunicación.

Plasticaricatura

Se conciben en esta categoría todas las realizaciones que aprovechen la triespacialidad para suscitar la risa, ámbito en el que no existen mayores propuestas por parte de los caricaturistas. Lo más cercano ha sido el trabajo de Edgar Humberto Álvarez, quien fue pionero en Colombia con el uso de plastilina como medio de expresión caricaturesca y la propuesta de Galgó (Guillermo Álvarez González) con su reciclarte: figuras en latas de cerveza.

Y por último el tema de nuestro interés.

Caricatografía

Es toda expresión gráfica (ícono-visual bidimensional) que tiene por intención acentuar las gesticulaciones sociales o develar las intenciones reales de los actores sociales que amenazan valores considerados universalmente válidos, favoreciendo la catarsis social. Se denomina *caricatógrafo* al artista que encuentra en esta manifestación un vehículo apropiado para crear conciencia colectiva, provocando y castigando con la risa a los actores sociales. El caricatógrafo y la caricatografía constituyen, en consecuencia, un campo especializado de la caricatura y el ámbito de indagación específico del presente trabajo.

Colombia presenta a lo largo de su historia, y especialmente en el último siglo, un valioso desarrollo de la caricatografía que le ha permitido registrar y expresar su visión del mundo sobre diversos aspectos socioculturales en cada momento de su devenir. Este acervo simbólico ha pasado desapercibido, y grandes caricatógrafos han desaparecido sin merecer la más breve reseña, e incluso han desaparecido con sus creadores obras gráficas de gran valía artística; obras que han pasado a manos de familiares que no poseen los conocimientos o recursos gráficos de los antecesores, o con desconocimiento o desinterés total por la expresión estética que les

ha llevado a consignar en el cuarto de San Alejo los trabajos realizados por sus antepasados, cuando no a deshacerse de ellas y regalarlas a amigos cercanos.

Afortunadamente hay quienes se han preocupado por recuperar este tipo de obras que al parecer tuvieran la fugacidad de los diarios en los cuales han sido publicados. Se registran entonces proyectos editoriales que varían desde publicaciones que reducen su alcance a la presentación de los trabajos de algún caricatógrafo, con prólogos circunstanciales, hasta la compilación y estudios profundos sobre la obra de un caricatógrafo determinado, como el realizado por Germán Colmenares: «Ricardo Rendón, una fuente para la historia de la opinión pública», editada por el Fondo Cultural Cafetero (1984). Cabe destacar, para la historia de la caricatografía colombiana, la importante labor adelantada por el Banco de la República, bajo la conducción de la pintora Beatriz González y un grupo de investigadores culturales que se dieron a la tarea de compilar una serie de catálogos de las obras de los caricatógrafos colombianos bajo el título «Historia de la caricatura colombiana», el más serio y completo intento de compilación de memoria gráfica de la caricatografía colombiana. El trabajo, que tenía por finalidad propiciar la reflexión y recuperación, desde la perspectiva regional, de la producción caricatográfica nacional, se quedó a mitad de camino por el cambio de políticas institucionales. Tal vez la tarea inconclusa de esta ambiciosa obra negó, a los interesados en el tema, la posibilidad de tener, al final, una propuesta coherente y una visión totalizadora de la historia de la caricatografía colombiana; pero también abrió las puertas para que se intentara esta tarea, e incluso permitió que algunas facultades de comunicación aceptaran tesis de grado sobre esta materia, y se empezaran a establecer líneas de investigación en sus programas académicos.

Otro caso importante en la escasa bibliografía sobre el tema se presenta en libros que dan cuenta de uno de los géneros de la caricatografía: la historieta. Como expresión de una visión eurocentrista, este tipo de obras le da más importancia a una historia ya contada que a la revisión de nuestra producción. Existe otra forma de divulgación que se debe señalar en este trabajo: la existencia de colectivos culturales que hacen circular sus universos simbólicos en escenarios internacionales, nacionales y regionales, a través de concursos, exposiciones, festivales, catálogos, libros y revistas, que terminan en manos de coleccionistas y estudiosos del tema. Gracias a la producción de esos colectivos, existe un material de investigación que debe ser recogido, catalogado y puesto al servicio de los interesados en el tema, para que Colombia pueda dar cuenta de este patrimonio artístico y cultural.

Bibliografía

Bergson, Henri: «La risa», traducción del francés de María Luisa Pérez Torres, Colección Austral, Madrid, 1973.

Freud, Sigmund: «El chiste y su relación con lo inconsciente», traducción del alemán de Luis López Ballesteros y de Torres, Santiago Rueda, Buenos Aires, 1952.

González, Beatriz: «La caricatura en Bucaramanga», en «Historia de la caricatura en Colombia», vol. 7, Banco de la República, Bogotá, 1989.

Montoya, Alvaro: «Notas de un bionauta», revista *Axxis*.

Stern, Alfred: «Filosofía de la risa y el llanto», Ediciones Imán, Buenos Aires, 1950.

Vigara, Ana Ma: «Sobre el chiste, texto lúdico», URL: http://www.ucm.es/info/especulo/ numero 10 /chiste.html.

La historieta en Chile
5

Cristian Eric Díaz Castro
Dibujante de historietas, coleccionista, investigador de la historieta, Valparaíso, Chile

Resumen

Las revistas de historietas logran su punto cúlmine al final de la década del sesenta logrando distribución en Chile y el extranjero de la mano de la poderosa editorial Zig-Zag. Aún no se masifica el uso de los televisores así que la lectura es uno de los principales pasatiempos. Con la llegada del gobierno socialista en 1971 la historieta es usada directamente como un elemento panfletario, una herramienta para preparar al pueblo en la defensa de sus derechos además de ser un medio de entretenimiento bajo el alero de Editorial Quimantu, la nueva empresa editora estatal. La abrupta irrupción del mandato presidencial de don Salvador Allende no significó la desaparición de las revistas de historietas en forma definitiva pero sí un nuevo enfoque que originaría el caldo de cultivo para las revistas marginales que darían pie a la nueva revolución de la historieta en Chile en la década siguiente.

Abstract

The Chilean comic books reach their apogee ending the sixities beeing distribuited through Latin American countries thanks the powerfull Zig-Zag publishing house. The television sets are not popular yet so the reading is the main laisure time hobby. When the socialist government wins in 1970 elections the comicbooks published now under the Quimantu imprint are used as a tool to teach the people to defend theirselves and their rights also spending a joyfull time reading. The abrupt Salvador Allende´s mandate ending wasn´t mean the comic book vanishment in Chile but it was a new kind of censorship that will gerate the fanzines, the underground storytelling that will lead the next chilean comicbook revolution in the eighties.

Segunda tanda: 1969 a 1973

1969

En este año Percy recibe el Premio Nacional de Periodismo. El dibujante, nacido en 1922 es profesor de la Cátedra de Publicidad en la Universidad Técnica del Estado, y desde 1955 ha estado trabajando para Copesa. Su creación, *Pepe Antártico*, logra su monográfico número 4 en edición *magazine* de 96 páginas a dos tintas, recopilando tiras de la prensa diaria junto a material inédito de la pluma de Percy, quien dirige la revista. La publicación, amparada por Editorial Lord Cochrane, también incluiría las infaltables fotografías de desnudo artístico junto a textos cómicos y pícaros acordes con el carácter del popular personaje quien aparece en variadas situaciones en diversas épocas y en distintas caracterizaciones. Las pa-

rodias al imaginero popular son habituales como las hechas a Tarzan, el más recurrido como se ve en el no. 4, donde hay dos historias con el hombre-mono. Otras parodian al mago de Lee Falk con el título de «Masriko el mango», o las historietas vivenciadas por Lucky Lucke, siendo el lejano y salvaje oeste otro recurrente ambiente para las situaciones cómicas de *Pepe Antártico*, como los ambientados en Kalson City (recordemos que era la época de los *spaghetti westerns*). Percy también hace uso frecuente de fotografías y dibujos con textos graciosos, y deja que otros dibujantes se encarguen de su popular creación, pues aunque no figura otra firma, se nota la mano de un colaborador (Carlos Sotomayor). En la revista también se incluyen largos textos, relatando historias graciosas acompañadas de una ilustración, además de los juegos de ingenios y chistes importados. Singularidades en la revista de humor absurdo y surrealista son el «Álbum familiar de Pepe Antártico» (no. 24, 1972) o graciosas e ingeniosas secciones culturales, aprovechando el absurdo de la homofonía como «Zoología con el profesor Antártico». La revista alcanzaría aparición bimensual, y desde el no. 34 es publicada por Editora Nacional Gabriela Mistral. En este número aparece Pepito el sobrino de Pepe, con la colaboración anónima de otros dibujantes como Loren. Siempre en su estilo de sátira aparecen la publicidad ridícula, muy a lo *Mad*, «Lecciones de anatomía» y «Supernarigón» en el 43 (1975), donde Pepe encarna a un super-agente secreto que maneja un Peugeot 404 y se enfrenta al Loco Satán, enamorando a su ayudante robot. Otras secciones absurdas son «Vocabulario para la risa» en el no. 59 (1976). En este número se publica Pepe en «Vampirus» donde aparecen Popeye y Olivia (nuevamente íconos del cómic mundial se hacen presente) y se trastoca por centésima vez la leyenda del conde Drácula. Teniendo a estas alturas menos páginas que en ediciones pretéritas (32 páginas) y notándose la ausencia del dibujante Percy quien delega cada vez más su labor sobre su insigne creación, la revista llega hasta el no. 61 en 1978. A mediados de 1969 el fenómeno de las publicaciones Disney se hace notar en la popularidad del programa televisivo emitido por canal 9 (hoy 13) de la Universidad Católica de Chile de 15 a 18 horas. Los seriales emitidos fueron «El Zorro», «Viaje al centro de la tierra», «El meteoro submarino» y «Cachencho». Uno de los patrocinadores era *Chicle dos en uno*, quien regalaba una minirrevista con las aventuras de «Roscoe el justiciero» si se hacían socios del Club Disney.

Febrero: La campaña moralista que se había iniciado en septiembre de 1968 y que significó el requisamiento de algunos títulos llega a su fin y las revistas eróticas vuelven a salir a quioscos.

19 de mayo: Alfredo Adduard Corvalán, Premio Nacional de Periodismo en 1967, y famoso dibujante nacional, fallece de un ataque de peritonitis a los setenta años.

Junio: «Sucede» tradicional página humorística de Hervi ocupa el formato cómic al usar varias viñetas en una situación cómica que involucra a Adán y Eva en revista *Ercilla* no. 1772, contrastando con la tradicional página viñeta.

Junio: *El Peneca*, a pesar de haber dejado de salir casi diez años atrás aún es noticia. En una revista *Ercilla* se acusa que ha llegado a la dirección de esa

revista, Casilla 84-D, Santiago, Chile, una carta desde Zrenjanin, Yugoslavia, para la desaparecida revista infantil firmada por Cikos Jovan.

Junio: Primera Muestra de Dibujos Humorísticos. Según anuncia la revista *Ercilla*, se exhiben desde esta fecha en El Salón del Círculo de Periodistas en una muestra organizada por Palomo y los demás gestores de la revista *La Chiva* y otros principiantes de la época, junto a los viejos estandartes, reuniendo a más de veinte autores.

Julio: *Nat*, revista para adultos de aparición quincenal cuyo director era Guillermo Cartens al comienzo, Pilar González, a los pocos números y Enrique Barros Latorre –Mr .Cow– a partir de la decena de ediciones y hasta el final de su vida editorial. La revista contaba con portada en colores en cartulina, así como los pósteres, y 52 páginas con material en blanco y negro de baja calidad de impresión (donde a veces se notaba la cinta adhesiva que usaban para el pegoteo del original), que incluían fotos de chicas lindas mostrando sus atributos, notas a la farándula, a la vida sexual, al erotismo o la censura en la historieta, interesante nota aparecida en el no. 3 (8/69) junto con los infaltables textos y comics pícaros. Dibujantes que participaron en *Nat* fueron: Judisan –Juan de Dios Sánchez– («Torín Collado», fotonovela, «Superagente 69» con guión de Jorge Echeverría Tello, «Sombras tenebrosas», «Tarzan», «El gran jefe»), Coutelín, Dionisio –Esteban Beltrán–, Joel («Uranita la súper agente», «La ventana indiscreta», «El abuelo Vitaminas», que debuta en el no. 95 (18/4/73) –y manifiesta desde entonces en sus viñetas la simpatía hacia el club de fútbol Deportes Iberia–), David, R. Abaroa, Rafael Dante, Nito, Loren («La empleadita»), Moro –Hernán Figueroa– y Alfonso Miranda. Se debe hacer notar que el no. 94 de la revista fue un especial de desnudos por lo que sólo fotografías aparecieron en sus páginas. En el no. 100 los que dan vida a la revista se caricaturizan y dan sus nombres verdaderos. Además en esta edición se anuncia con fecha 17/7/73 la aparición de un mini álbum erótico en colores. La revista dejaría de publicarse tras acaecer el golpe militar, alcanzando los 105 números.

Figura 1: En *5 por Infinito* el material principal era la serie española de Esteban Maroto, pero se incluyó esta pagina por vez unica antes de que la serie terminara y fuera remplazada por su simil «Eos errante» de autores chilenos.

Agosto: *Guerra...!*, revista de corte bélico que aglutina los títulos previos de la Editorial Zig-Zag (*Trinchera*, *U2*,

S.O.S.) aumenta la cantidad de páginas a 64 y deja el material a dos tintas, continuando la numeración de *Trinchera* a partir del 84. Las portadas (donde se incluyen los logos de los títulos originales en un tamaño menor) son de origen extranjero en un comienzo, al igual que la mayoría del material, destacándose la inclusión del saga «Sargeant Fury and his Howlings Comandos» de la editorial norteamericana Marvel donde además aparecía el «Capitán América en la Segunda Guerra Mundial», eso sí, sufriendo los crímenes de la edición local en retoques burdos y empobreciendo el original al igual que la serie «Paddy Payne». Llega la etapa Quimantú (no. 124). La revista reduce sus páginas a 48 y luego a 32 para cobijar material de factura nacional, tanto portadas como historietas entre las que están: «Corresponsal de guerra», de Juan Bley y Juan Niño, «Ernesto López o Bernardo Aravena» con las peripecias de los redactores de la revista francesa *Combate*, Lorca (un español cincuentón) y Roberto Ferrer (periodista chileno) inmersos en el conflicto de Vietnam; «G.A.E. 13» (Grupo Aéreo Especial 13) de Juan Bley y Máximo Carvajal, de corte aeronáutico y «C.O.N.U.» (Comando Operacional Naval Unido) de Videla, con las travesías del capitán Alvarado (uno de los capitanes de la saga) patrullando los mares del sur de Chile y siendo enemigos recurrentes la Organización del Triángulo Negro con dibujos de Enrique Videla. Esta serie se incluye en *Guerra...!* cuando deja de publicarse la revista *Far West* en 1971. Estos comics alternaban su publicación –número por medio– dejando las letras a Daniel Cortéz y el color a Sótero Pérez. Con ese tipo de historieta que involucraba personajes y ambientes chilenos y en que se incluían fichas temáticas acorde con las tramas como «El hombre y las armas» o la aeronáutica, alcanza como último número el 189 (7/9/73).

Septiembre: *Condorito* no. 27 en su *Edición Lunática* por la reciente conquista de la Luna.

1ª semana de octubre: «Sucede» la página cómica de Hervi presenta nuevamente viñetas para desarrollar la situación. Esto se ve en la revista *Ercilla* no. 1789.

3ª semana de octubre: Fernando Krahn ilustra «La vida simplemente» de Guillermo Blanco en revista *Ercilla* no. 1791 tarea que realizará hasta 1973. Sería remplazado por Patricio Amengual.

Octubre: *Pirigüín, la Revista del Macho Recio*, fue una revista quincenal de Editorial Papiro de humor pícaro dirigida por Alberto Vivanco y salida de Imprenta Horizonte. Dibujaron en esta revista: Ric («Rupelindo»), Hernan Figueroa, Néstor Espinoza, Pepe Huinca, Palomo, junto a Alberto Vivanco («Carmen Rosa Chandía», campesina que llega a la ciudad y experimenta el sadomasoquismo), Alberto Vivanco junto a Hervi («Pirula, Pepita la justiciera», donde Pepita Jiménez, una adolescente feúcha al tomar unas mágicas pildoritas se transforma en la sexy heroína eterna enamorada de Marcelo Mascalzone, a quien debe rescatar de las garras de Pérfido Maloso). En el número especial se anuncia la aparición de la revista en formato pequeño para diciembre, *El Quetedije chiquitita pero cumplidora*. El *Pirigüín* tuvo mala impresión a dos tintas para su interior dejando sólo el color para las aceptables portadas e incluía fotos de mujeres en desnudos artísticos alcanzando sólo 17 números (4/71).

En este período se viene publicando en *El Mercurio* un suplemento dominical de historietas con baja calidad de impresión en colores. En ocho páginas se incluyen comics de «Pepita, Benitín y Eneas», «Lalo y Lola», «Amenidades del diario vivir», «Miguelito», «El Reyecito», «Aguilucho», «Tío Remus», «El Guardián Solitario». El suplemento desaparecería en el período álgido del gobierno de la Unidad Popular hacia 1973. También en la revista *Vea* se publica la página de «Condorito por un par de años hacia 1971. Se redita a comienzos de la década del setenta la obra «Adiós al 7° de Línea», y *Barrabases* es editada y dibujada en México tras comprar los derechos de publicación del futbolista chileno Carlos Reinoso, que triunfa en el país azteca hacia 1972. En esta época la revista *Ahora* cuenta con las «Momiografías», dibujos de carácter político de Jorge Díaz.

1970

Desde este año con la edición no. 29 salida en marzo y hasta 1974 con la edición no. 48 de diciembre la revista *Condorito* aparecerá cuatro veces al año.

1ª semana de enero: «Sucede», de Hervi, nuevamente presenta el formato de varias viñetas en la revista *Ercilla* no. 1803.

13 de enero: *Viejo verde*, revista para adultos a dos tintas quincenal, los jueves, dirigida por Guido Vallejos, resultado de Ediciones GV, Fernández Alomar y Vallejos, Ltda. Impresa en Litografía Fernández. En la revista dibujaron Fantasio («Puppi»), Themo («Celestino»), Vicar, Scott, Nelson Soto («Supersexo» donde caricaturiza a famosos), Pezoa, Sam, Ric («Viejo Verde», de nombre Rodolfo el Vejete como se ve en el no. 61 de 1971, personaje que es la mascota de la revista y con sus aventuras en colores), Tom, Buru («Loliana»), Wally Wood («Pussy Cat»), Garaycochea, Irañeta, Quino, Koblo, Gin, Nadal, Hernán Figueroa («Viejo Verde») Los comics bien eran en colores (cuatro tintas) o sólo dos tintas que eran acompañados de fotografías de muy buena calidad con desnudos totales de *vedettes* o modelos eróticas junto a chistes escritos y notas. En *Viejo Verde* se comenzaron a mostrar pubis femeninos para competir con *Nat*. Hacia el no. 61 dirige la revista Jorge Galasso, mientras que en el no. 89 figura como director Rolando Bruna. La revista siempre tuvo 48 páginas donde las centrales estaban dedicadas a bellezas locales casi siempre en provocativas fotos en colores.

5 de marzo: *5 x Infinito*, revista con la genial saga española de ciencia ficción y metafísica de Víctor Mora y Esteban Maroto, en edición en colores de 32 páginas y aparición mensual dirigida por E. Pérez, donde debemos aclarar que el coloreado no se corresponde con el original, pues acá se optó por aplicar colores llamativos a los trajes: verde y amarillo cuando en realidad eran plateados, además de leves cambios en los guiones (incluso se dejaron bocadillos en blanco). Las aventuras del quinteto eran complementadas por la historieta «Johnny Galaxia», antiguo trabajo firmado en muchas ocasiones por José María Bea con las andanzas de un piloto espacial y su ayudante extraterrestre Truck. Hubo un cómic de una página en estilo caricaturesco («5 y Fin») que apareció en la revista no. 9 (12/70) y no llevaba firma. En el aspecto de portada la revista sufre un cambio

CAMBALACHE.
Con la edición Nº 73 de
SEPA
COMO TE EXPLICABA DE COMPAÑEROS BARRIABAS, AHORRAME A ESCARLE LA FOCA DE PARTIDA A ESOS ASQUEROSOS...

Figura 2: Con la llegada del gobierno socialista a Chile, la oposición, la derecha, usa al cómic como arma contra el gobierno de turno resaltando las irregularidades del presidente y compañía. Ejemplo es esta revista que duró hasta el golpe de estado que derrocó a don Salvador Allende.

en el no. 11 al quedar sólo la palabra *Infinito* en ella. Relativo al mismo tema, las ilustraciones eran casi siempre las originales (muchas del pincel del gran Fernando Fernández), pero rara vez coincidían con el contenido. También dejan de aparecer las notas sobre la carrera espacial. A partir del no. 13 (1/4/71) la revista es editada por la Editorial Estatal que en el siguiente número figura con el nombre de Quimantú, siendo el director de la revista Patricio García. Al llegar al no. 19 (10/71) se incluyen dos historias de la saga espacial principal, donde el grado intelectual que pretende la obra de Maroto se refleja en el uso de poemas de Rubaiyat 7 de Omar Jaiyam, además del estilo del cómic y significa el fin de la historia donde los cinco humanos (Altar, Orión, Aline, Sirio e Hidra) convocados por Infinito, último de su especie, vuelven a su mundo, la tierra, tras haber cumplido una misión de vigilantes y exploradores espaciales. En la última página y al pie de ella Esteban Maroto agradece a sus lectores por haber seguido la serie. A partir del no. 20 (11/71), con portada de Abel Romero, en la revista aparece la saga ahora nacional llamada «Eos errante» la cual imita la apariencia de la recién finalizada serie en cuanto a temática y colorido. Las historias giran en torno al personal de la base espacial o nave exploradora Eos, que es una nave planeta (un kilómetro de diámetro y anticipándose a la Estrella de la Muerte de «Star Wars») en la cual conviven especialistas de distintas áreas y distintas razas, mientras gran parte de la tripulación yace en estado de hibernación. Los protagonistas de las historias, no figurando todos en ellas, eran Maxo, Ialina, Tehual, la mapuche socióloga y telépata, Mutubu, africano director de la nave, Smith, Toherdel, Toro, Timutu el pigmeo y Aurora Flaubert. La primera aventura de la serie trata sobre el rescate de Maxo del planeta XIII del Sistema Arturo, operativo que termina con el derrocamiento de un tirano del lugar. Con guión de Máximo Carvajal, quien incluye un texto de Edgard Allan Poe en el inicio para emular la atmósfera de «5 por Infinito», los dibujos estuvieron a cargo de Abel Romero y Santiago Peñailillo con letras de R. Zúñiga. De complemento a «Eos» venía la historia titulada «El andinista que ascendió dos siglos», con guión de Juan Bley y dibujos de Juan Francisco Jara, poniendo las letras Daniel Cortez en el cómic que

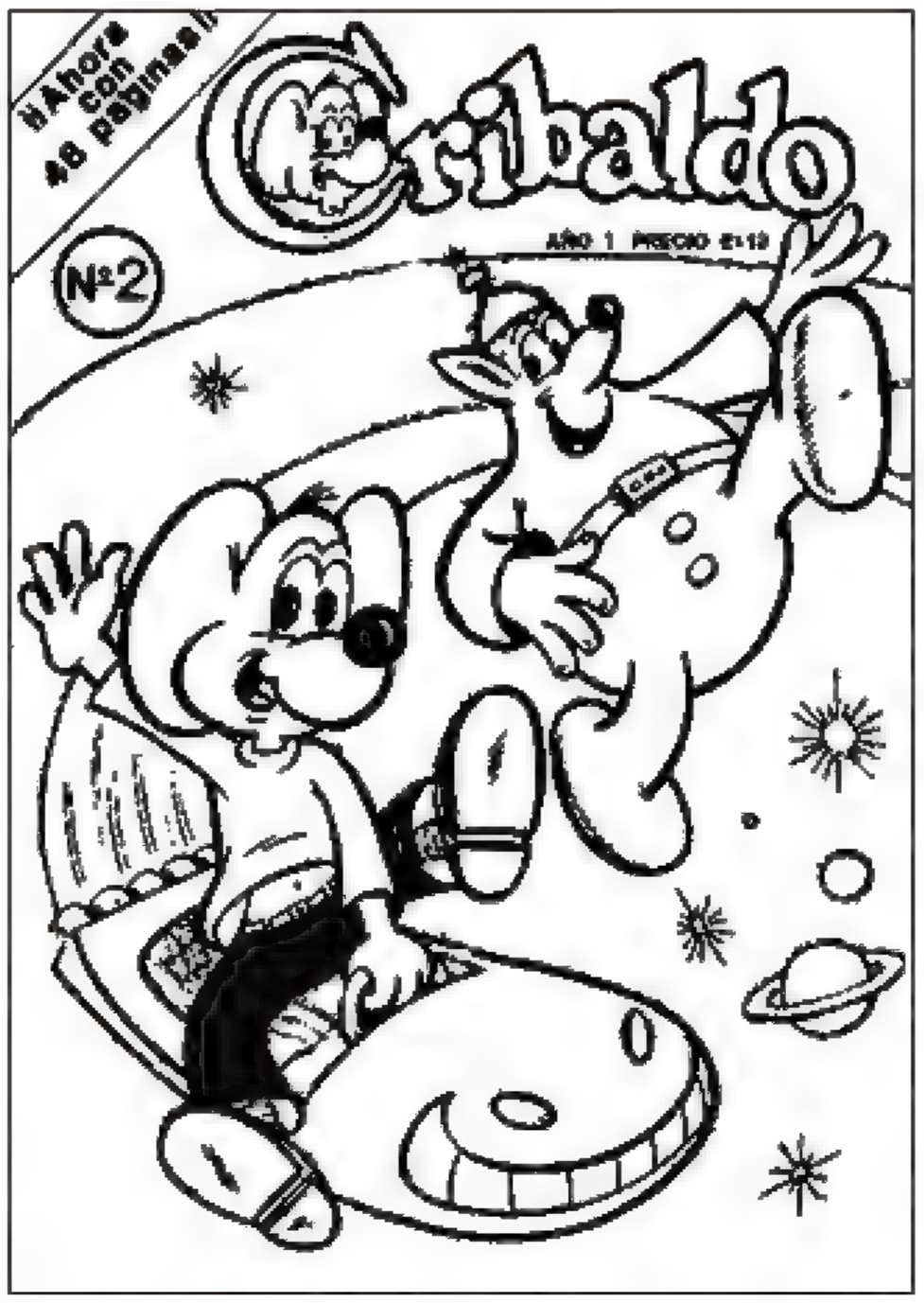


Figura 3: La popularidad de Condorito originó una serie de imitadores como el Patito Chiquito de Tom o el ratón Cribaldo, que tuvo una corta vida por lo mediocre de su propuesta. Aunque el humor vende en Chile, el lector exige muchas carcajadas o de lo contrario condenará a la revista y al personaje.

muestra a un andinista atrapado en el hielo despertando en el futuro y suicidándose al verse sin sus seres queridos. A esta historia le seguía la habitual de Johnny Galaxia. En la revista no. 21 (12/72) la portada nuevamente la ilustra Abel Romero. La historia vuelve a desarrollarse en el planeta XIII donde Toro debe salvar a una lugareña, Salina, de ser sacrificada con ayuda de Alí, el novio de la siniestrada y de paso se acaba con el culto local demostrando lo errado de las creencias de los habitantes de Vankor quienes empiezan a cuestionarse al respecto. Los dibujos son de Santiago Peñailillo quien trabaja desde Cauquenes. En seguida aparece el cómic titulado «Pide un deseo» que es una adaptación libre de Máximo Carvajal del cuento «Caleidoscopio» de Ray Bradbury. En la historieta una pareja de jóvenes en medio de la noche pide un deseo a la estrella fugaz que ven caer sin saber que es en realidad el hermano del romántico joven y a quien tanto admira, astronauta que cae atraído por la órbita terrestre tras fallar su misión espacial. La idea de calidoscopio surge cuando el condenado a muerte va cayendo y girando, observando el paisaje que le recuerda las figuras del singular juguete. «Johnny Galaxia» y sus insulsas aventuras no faltan a la cita. En el no. 22 (1/72) la portada de Abel Romero sirve de presentación al último ejemplar de la serie. La postrera historia trata sobre la exploración a una nave que orbita el planeta XIII, al parecer abandonada. La bióloga Aurora Flaubert es raptada por un anciano que ronda la nave mientras sus amigos se enfrentan a los sistemas de seguridad del aparato. Al final la mujer se entera de que su captor, Antor, era parte de una expedición, y por colisionar la nave con un meteoro despertó antes de tiempo de su letargo (cincuenta años). El motivo del rapto es que la bióloga era idéntica a su amada, Azía, que aún duerme. No pasa mucho tiempo para que ella salga de su estado y se encuentre con su novio y vea la diferencia de edad que significó el despertar antes de tiempo aunque la pareja en su dolor se confunde en un apasionado y amargo beso. La triste historia contó con los lápices de Santiago Peñailillo. De complemento y del mismo dibujante con letras de Fernando Vergara venía el cómic «La nube del tiempo», donde el destructor Balmaceda, buque chileno, rumbo a Puerto

Montt se topa con la embarcación del pirata Drake. Como broche de oro está el cómic de «Johnny Galaxia».

3ª semana de abril: *Puro Chile* hace su aparición. En este diario se hace famosa la caricatura del «Enano Maldito» de Orsus (Jorge Mateluna). El ácido personaje surge de una sugerencia de Carlos Ossa basado en el retrato del asesino del Hotel Princesa. Así se publica como tira en el ya citado diario, donde los guiones los pone el director Eugenio Lira Massi. El Enano, quien desde el diario ataca con cáusticos comentarios a la derecha, toma parte activa durante la campaña electoral apoyando la candidatura de don Salvador Allende. La popularidad del Enano hace que se editen dos discos con su imagen: «El Enano Maldito acota» de Sergio Ortega e interpretado por el grupo Quilapayún, y «Los Pensamientos del Enano Maldito», un tema de Nano Parra. Antes de navidad de este año logra su primer libro recopilatorio. Hacia 1972 la popularidad de la irreverente creación pierde aceptación.

Mayo: *Vampirella* es editada por Guido Vallejos con el material norteamericano de Editorial Warrren. En edición de 48 páginas en formato *magazine* y en colores se anuncia como mensual.

Junio: *Agente Silencio*, vuelve a salir a quioscos pero esta vez presentando las «Aventuras de Marouf», teniendo aparición quincenal y ahora en colores en sus 32 páginas. De origen extranjero la historia principal trata sobre el aristócrata francés Gerardo de Henrimont, quien asume la identidad de un antepasado para frustrar los planes de los nazis, ya que la historia se ambienta en la segunda guerra mundial. El general Heinrich von Fundernach ha tomado posesión del castillo del francés sin saber que su dueño, a quien todos creen inválido adopta el papel de partisano, ayudando a la resistencia gracias a la colaboración de su madre, su sirviente Fernando, quien a veces lo remplaza en la silla de ruedas para engañar a los alemanes, y su vecina la bella Suzana de Beaupas. También está el hecho de que el castillo cuenta con muchos pasajes secretos que Marouf utiliza. La revista hacia el no. 12 pasa a ser de la Editora Nacional Quimantú, y continúa con las andanzas del personaje. El director artístico de la publicación es Mario Igor, y las portadas siguen a cargo de Lincoln Fuentes. A partir del no. 37 (4/72) la revista lleva el subtítulo de *Dimensión Cero* cambiando de temática, pues la ciencia ficción se apodera de ella. En este número se incluye un epílogo de la serie «5 por Infinito», y las portadas imitan a las vistas en esa revista. La publicación incluye a veces notas sobre la carrera espacial y páginas de humor firmadas por Soper. Personajes recurrentes en la revista fueron «Julio Rivera, aventurero espacial», que vive extrañas situaciones en cada planeta que visita (recuerda levemente a «Kris Kool», de Eric Losfeld) y «Chago Kompón, el gásfiter espacial» que ejerciendo su oficio se topa con extraños personajes y aparecería en todos los números de esta nueva época. Los argumentistas eran Ventura Marín, Leonardo Urbina, Juvenal Niño, y los dibujantes fueron Manuel Rojas, Santiago Peñailillo, Sótero Pérez y Enrique Calvo. Letrista y colorista de las historias fueron Daniel Cortés y Oscar Díaz respectivamente. En forma esporádica colaboraría dibujando Rodolfo Paulus. A menudo aparecían historias sin continuidad, como la

interesante «Llegar antes de partir» con guión de Adrián Roca y dibujos de Félix Albert en el no. 48 (9/72). El cómic narra lo que sucede en la víspera de navidad en el año 2050 en una base espacial. Allí se experimenta con la radiación que deriva en transportación temporal que significa la destrucción de la base. El profesor Costarrica decide impedir el hecho viajando en el tiempo para evitar que se realicen los experimentos, pero se da cuenta que su viaje activa el fatal suceso, no llegando a tiempo para avisar tal fenómeno. Se había generado una paradoja temporal. El director artístico de las publicaciones de historieta de Quimantú pasa a ser Abel Romero y la coordinación queda a cargo de Enrique Calvo. El último número en publicarse de la aceptable revista fue el 57 (1/73).

Figura 4: Esta revista aparece al momento del golpe militar en Chile y se mantiene en el mercado por pocas ediciones. El material alambicado no ayudó a que la gente le prestara mayor atención además del momento crítico que el país vivía. pero es un buen ejemplo de que los comics no desaparecieron del mapa en ese duro momento.

Septiembre: «Trébol Mágico» es el nombre del concurso que se viene organizado por Editorial Zig-Zag para incentivar la venta de algunos títulos: *Tío Rico*, *Jinete Fantasma*, *Far West*, *Jungla*, *Intocable* y *Agente Silencio* traen letras, y una por cada hoja de la planta aludida, que deben pegarse en una hilera cuadriculada y formar el título de la revista que se indica, y así ganar premios.

Octubre: *Cosquillas, la Revista de las Chiquillas Lindas, las Tallas Buenas y los Chistes Sexapeludos* fue una revista quincenal que aparecía los miércoles y cuyo director fue por mucho tiempo el prolífico Guido Vallejos, siendo remplazado por Jorge Galasso llegó a los 60 números, etapa en que se publican pubis femeninos sin censura. La publicación fue impresa por Litografía Fernández. La revista incluía chistes importados, fotos de *vedettes* nacionales y foráneas o comics extranjeros, como «Chalupa, Ladrillo» y «Virginia» (de Gin quien era el portadista de la publicación) «Pamela» (por González) «Funny Girl» y «Denise» (españolas) «Super Sexy» (por Manuel) «Bikini Cat» (de origen británico) o bien a los autores nacionales como Themo Lobos («Familia González»), Vicar («Había una vez»), Lincoln Fuentes con comics parodias, Querube («Había una vez»), Daza, Juan Francisco González, Tom, Luis Cerna, Alberto Vivanco («Ricitos de oro») Manuel de la Cruz, junto a las notas del Pato Peñaloza, que antes salían en *El Pingüino*. La

revista de 32 páginas siempre en blanco y negro y tonos sepia tuvo una edición especial de 100 páginas en su no. 45 (26/7/72), y no llega al centenar de números y como última referencia está la edición 71 (8/8/73).

Noviembre: Jacobo Schaulsohn Numhauser asume como director de Editorial Zig-Zag. El aludido era profesor de la Escuela de Derecho de la Universidad de Chile.

1971

Patito, revista con las aventuras del pato antropomorfo claramente inspirado en Condorito, aparece este año. El personaje fue creación de Roberto Tapia (Tom), aprovechando el éxito de la creación de Pepo y utilizando los mismos criterios de diseño, ya que las páginas de Patito tienen la misma edición a dos tintas y estilo de dibujo, además de las situaciones, el diseño de la página, el final de las situaciones absurdas donde el sorprendido hace «¡Zaz!» emulando el «¡Plop!» de Condorito. La revista alcanza 14 números en 1972. Sus tiras también aparecerían en la resucitada y olvidable revista *El Peneca*. La galería de personajes de esta poco original historieta donde al personaje principal también se le llama Patatín tiene a Piti González (un señor cegatón), Carlitos, Matamala, Nerón (el perro), Che Camotini (el amigo argentino), don Pedro, Luchito (el gordo), Pepita (la lora), Carecorcho, el cumpa Julio, Pinte (el pintor) y Chichi (el sobrino de Patito). Otro personaje inspirado en el éxito de Condorito fue Crispín, un león antropomorfo. Este año Oscar Camino recibe el Premio Nacional de Periodismo mención dibujo.

13 de enero: «Cambalache» fue la sección de humor gráfico de la revista semanal *Sepa* a partir del no. 13, pues se venía publicando desde el 15 de diciembre de 1970 y era dirigida por Rafael Otero E., quien estaba en franca oposición al gobierno de don Salvador Allende. «Cambalache» se leía al voltear la revista *Sepa*, empezando así por la contratapa, un *flipbook*. Como personajes y secciones estables estaban «El batallón de periodistas» y «El reyecito» por Nelson Soto, «El otro yo del doctor Allendengue», por Gus, «The Cambalacheist, un diario chico pero honrado», «Las cartas de Serafina» muy a lo «Los chismes de Peggy» de Topaze, «Los Supermomios» y «Lucho Fatiga». La revista duró hasta el no. 125, o 138 si se considera a la publicación anfitriona (10/09/73).

1ª semana de febrero: Fernando Krahn usa viñetas en «La vida simplemente», donde Guillermo Blanco ponía los textos como se ve en la revista *Ercilla* no. 1855.

12 de febrero: Editorial Zig-Zag vende sus activos al estado para que nazca la editorial estatal que llevaría por nombre Quimantú. De esta manera la gloriosa Zig-Zag queda como entidad privada y cliente de Quimantú (que significa «sol del saber» en mapudungun) ya que necesita sus imprentas para las publicaciones que seguirá editando y pretende renegociar su situación en dos años más. Las marcas que se venden a Quimantú fueron: *Hechos Mundiales*, *Estadio*, *Confidencias*, *Telecran*, *Saber Comer*, *Far West*, *Jinete Fantasma*, *Espía 13*, *El Siniestro Doctor Mortis*, *Intocable*, *Jungla*, *Agente Silencio*, *Guerra...!* y *5 por Infinito*. Editorial Zig-Zag seguiría con los títulos *Disneylandia*, *Fanta-*

sías, *Tío Rico*, *Tribilín*, *Ercilla*, *Vea*, *Rosita* y *Condorito*.

Marzo: El Club Disney deja de atender a sus socios hasta nuevo aviso, lo cual nunca se concretó.

2ª semana de marzo: «Dramagrama», de Fernando Krahn, debuta en revista *Ercilla* no. 1860.

26 de marzo: *Condorito* no. 33 hace su aparición siendo director de Editorial Zig-Zag don Sergio Mujica.

Abril: *Ahora*, revista política, hace su aparición, y en sus páginas colaborarían Hervi y Jorge Díaz.

Abril: *La Firme*, revista de información popular, es editada por Editorial Quimantú y dirigida por Alberto Vivanco. La revista fue una continuación de *La Chiva* (sin el dibujante Palomo), aunque apelaba más a la información mediante sus comics de una clara tendencia política comprometida con el gobierno de la Unidad Popular, lo que se reflejaba en sus continuos ataques a la derecha, a quienes trataba de momios e instigadores del descontento popular con la manipulación de la información. En sus 16 y luego 32 páginas alternando blanco y negro con tintas en colores la revista trató temas contingentes en interesantes comics guiados por Cachete y Cachirulo asuntos como los 44 días que Valparaíso fue la sede de gobierno, cómo organizar gremios y sindicatos o grupos de acción vecinal, etc. Comics regulares fueron «Supercauro» de Pepe Huinca, «Pancho Moya» por Alberto Vivanco, «Los privilegiados» por Guidú junto a los múltiples trabajos de Hervi, Eduardo de La Barra y Nato, encargado de la sección de juegos. La revista se preocupó de fomentar su difusión y daba consejos a sus lectores de cómo promocionarla y así mantener a la mayor cantidad de personas informadas para defenderse en la sociedad. La comprometida publicación tuvo aparición quincenal los días miércoles, y llega a publicar 61 números en mayo de 1973.

Julio: *Cabrochico, una revista para el niño de hoy*, revista de la División de Publicaciones Educativas de la Empresa Editora Nacional Quimantú, con la colaboración del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Chile. En los créditos figuró Patricio García como editor, además del comité de dirección con Saúl Schkolnik, Diego Echeverría y René Zúñiga, entre otros. De 32 páginas, en colores y de aparición semanal, la revista presentaba historietas de factura nacional con dibujos simples y guiones con moraleja. Según palabras del editor, Patricio García, sociólogo, la revista pretende romper definitivamente con la alienación y el proceso de influencia negativa que ejerce el sistema sobre las mentes infantiles, que sin darse cuenta adquieren la ambición del dinero, de la flojera o la creencia de que existe el mundo mágico de las hadas y los duendes. Entre sus rarezas están los anticuentos que develaban la verdadera personalidad criminal de los personajes de los cuentos clásicos, como el gato con botas, los comics «El caleuche espacial», dibujada por Santiago Peñailillo (donde un grupo de terrícolas viajaba por distintos planetas haciendo el bien en medio de crisis sociales), y la colaboración del argentino Oski en algunas portadas. Se publicó hasta diciembre de 1972 alcanzando 70 números, cambiando muy poco su aspecto a lo largo de su corta vida editorial. Como personaje regular, a pesar de las historietas de una entrega o sin continuidad, se consagraron «Ma-

ñungo», un niño campesino dibujado por Ariel, «Año 2000» por Guido, «Estos cabros» por Abel Romero y «El zorro y la codorniz» por Guidú (Guillermo Durán). Otros dibujantes de la revista fueron: Jalid Daccaret con «Martín y Kano», de corte fantacientífico, Néstor, Katherine Légassa, Marta Carrasco y Rolando Valdés. En los colores estuvo Luis Durán y en las letras René Zúñiga. Desde la perspectiva de hoy la revista no era un gran aporte para los niños contrariamente a lo que se proponía el grupo que le daba vida, salvo la doble lectura de los anticuentos.

25 de julio: *La Tercera Oreja*, revista originada por el popular programa radial de Radio Agricultura. La publicación estuvo a cargo de Edmundo Amichatis y Producciones Fa. Imprimió Imprenta Amenábar. En un formato tradicional y a sólo dos tintas en sus 32 páginas de regular impresión, la revista incluyó comics de temas acordes con el espíritu de su origen: misterios, casos extraños. También se incluyeron relatos cortos y datos científicos. Pese al éxito de su símil radial, la modesta revista alcanzó como último número el 6 (8/11/71).

Agosto: Editorial Quimantú altera el contenido de los títulos adquiridos a Editorial Zig-Zag y se trata de hacer conciencia social con la producción historietística.

17 de septiembre: *Onda*, revista juvenil al estilo de la popular *Ritmo*, producida con la participación de la Dirección Nacional de Centros Juveniles, Consejería del Desarrollo Social, Odeplan y el Departamento de Educación de la Universidad de Chile, y que cobijó una historieta por entregas titulada «El camino del éxito» dibujada por Roberto Tapia (Tom) y en colores. Esta ambiciosa propuesta editorial vio truncada su publicación en el no. 53 (11/9/73).

1ª semana de octubre: *Los Picapiedras* de la aún Editorial Zig-Zag, aparece con periodicidad quincenal; sale los martes, y en el formato habitual de 32 páginas en colores. En 1974 sobrepasa los 60 números al tiempo en que «Garra de acero» es dibujada por chilenos.

2ª semana de octubre: *Don Gato y su Pandilla*, también de la Editorial Zig-Zag sale a quioscos también de aparición quincenal y en la edición habitual de 32 páginas en colores. La revista alcanzaría 42 números en 1972.

Octubre: *Clan Juvenil* fue otra revista dedicada a los adolescentes que incluía temas de interés como la música, el cine y los panoramas nocturnos que publicó comics españoles de esa índole. Tuvo corta vida editorial.

29 de octubre: *Ramona* revista de Editorial Quimantú y Sociedad de Impresores Horizonte de aparición semanal. La revista que incluyó números especiales siempre editada en formato tradicional, cobijó caricaturas de la época de factura nacional y logró como último número el 98 (11/9/73).

19 de noviembre: *El Escándalo de la Coneja* llega a su fin. Todo surgió cuando un naciente grupo editorial comenzó a prometer las mejores regalías para los escritores y los suscriptores de las obras de estos, situación que nunca fue así. La mascota era una coneja dibujada por Luis Ruíz Tagle (quien ilustraba los episodios de la «Historia de Chile» en revista *Mampato*), y que fue muy publicitada. La gran estafa fue perpetrada por Oscar Castelblanco y Enrique Correa Walker quienes fueron apresados.

28 de diciembre: *El Peneca*, revista quincenal que pretendió recuperar la

Figura 5: El humor pícaro tuvo su máxima expresión a comienzos de la década del setenta. Desaparecida la sana *Pingüino*, se apropiaron del mercado títulos como *Viejo Verde*, *Cosquillas* y *Nat* y en menor medida *El Pirigüín* o *Ricuritas*, donde se pueden leer las aventuras de esta nudista de la pluma de Tom, el mismo autor de el «Patito chiquito».

gloria de la antigua publicación de Editorial Zig-Zag, ahora salida de los talleres de Imprenta Amenábar. La revista no indica quién la edita ni quién la dirige (puede ser Tom), tal vez por reconocer su pésimo nivel, que en sus 32 páginas que alternaban colores y dos tintas cada dos planas y que intentó ser un vehículo de ayuda para los escolares, así como de entretenimiento difícilmente lo lograría con las pobres notas y cuentos publicados, además de reeditar las casi obsoletas y poco atractivas didascalias como las del recoradado «Quintín el aventurero» y el «Capitán Luna», o las de «Papá Rucha y su hijo Mote». Comics modernos incluidos en este bodrio editorial fueron «Peneca» (la mascota de la revista) de Enrique Calvo G. con las travesuras de un niño genio junto a su amigo Tito, «Radán» (Thor), el «Patito chiquito», «Paticosas» y los «Mellizos Trueno» junto a «Patito», todas de Tom, Bill y Joe, Luis Salinas con viñetas humorísticas, el «Texano», «Lobo negro», «El aventurero del espacio», de Paul Gilon con las peripecias de Thanga y Maud. Las portadas estaban a cargo de Tom. La olvidable revista alcanzaría 20 números (4/72).

1972

Abril: Editorial Quimantú cambia el enfoque en las revistas compradas a Editorial Zig-Zag. Los títulos son remplazados al igual que el protagonismo de los personajes, situación que se ha explicado en cada título reseñado. También se debe destacar el método de creación para ellas, ya que los guiones eran sometidos a juicio popular en talleres donde los potenciales lectores evaluaban las historias de prueba para así definir un guión y un producto que aseguraría la venta. En lo que a material extranjero se refiere se eliminaban las viñetas que parecieran ofensivas o perturbadoras y las palabras que tuvieran connotación negativa. También las portadas eran manipuladas.

Junio: Rufino comienza a realizar dibujos en revista *Ercilla* no. 1931 en las notas de Hernán Millas, comenzando su exitosa carrera de dibujante.

Julio: *Cribaldo*, revista quincenal editada por Publisa y dirigida por Hernán Baeza Trucco que es otra clara copia de *Condorito*, tanto en las historias, el formato y en la apariencia, ya que se trataba de un ratón antropomorfo y edi-

tado a dos tintas como *Condorito*. Junto al protagonista salían Catita su novia, su amigo Pirucha, Toyito el sobrinito. También hará su aparición el ratón del futuro (siglo 23) Kronito (no. 2). Los chistes parecen calcados a los del emplumado, incluso las parodias. En la revista además se incluyen juegos y por su baja calidad y poca originalidad sólo alcanza ocho números hasta el año 1973.

2ª semana de agosto: *Garra de acero*, revista que logra una segunda etapa, conservando el nombre de la revista con el personaje de Jesús Blasco para editar la obra del también español Carlos Giménez, la genial «Delta 99». La revista de aparición quincenal que sale los martes es editada por Dilapsa S.A., cuyo director es E. Pérez, e impresa en los talleres de *La Nación*, siendo Quimantú la encargada a partir del no. 6, dejando las tapas para Litografía Stanley. Con páginas en colores aplicados arbitrariamente y no en la mejor impresión hasta el no. 14, luego alternaría color en dos páginas cada dos en blanco y negro por varias ediciones. La historia del forzado «Garra de acero» es complementada por una de Pepe Dedos Largos de origen británico, sobre un ladrón del siglo XIX transportado al siglo XX, además se incluyen fichas sobre fauna y dos páginas de mitología y culturas antiguas. El cómic principal es de una calidad no vista en nuestro país en ese momento y su trama se sustenta en el origen extraterrestre del agente que enviado por el Anciano debe detener las maquinaciones que pongan en peligro a la Tierra. Su nave cae en el Mar Asiático donde es encontrado por la hermosa pirata Lu con quien inicia un romance y una sociedad a favor de la humanidad. Las portadas de la revista están firmadas por Manuel López (las mejores) o Rifer. Avanzando las entregas comienzan a firmar los originales Usero, Mascaro y Manuel. En el no. 19 figura como directora Laura Amenábar. Llegando al no. 21 Editorial Gabriela Mistral imprime la revista la cual en el no. 24 vuelve a ser en colores. En el no. 27 la directora es María Inés Aguirre, y la revista vuelve a ser en colores y blanco y negro en forma alternada, para al número siguiente volver ocupar el color en todas sus páginas y presentar un nuevo logo en portada. En el no. 29 la portada es de Lincoln Fuentes, presagiando lo que vendría, ya que a partir del no. 31 (7/74) la revista es editada por Dilapsa y F.B.M. Producciones Editoriales Ltda., pasando a ser las historias del agente guionizadas y dibujadas por chilenos en donde Lincoln Fuentes, asistido por Oscar Díaz, trata de capturar la riqueza gráfica de los dibujantes españoles con guiones de Ventura Marín. De complemento venía el cómic «As Newman» de Máximo Carvajal, contando las hazañas de un joven millonario, científico y deportista quien lucha contra el Jorobado, científico criminal quien al parecer eliminó a Herbert Newman, padre del protagonista. El héroe es acompañado de su fiel Alan Bey y tiene una base marina donde cuenta con la ayuda del profesor Simons. En el no. 36 de la revista le inventan una enemiga a Garra, Proterva, agente de Sinectrus. En este número aparece la historia de «Zarco» con guión de Adrián Roca y dibujos de Guillermo Varas. El personaje viaja del futuro al siglo XVIII donde se hace amigo de Voltar, un rudo y fornido pirata. A estas alturas la revista pasa a ser mensual. En el no. 39 se incluye como complemento un cómic de

«Adán y Eva». En el no. 42 (6/75) la revista redita material español de «Garra» y a «Pepe dedos largos» al igual que en el no. 43. En el no. 50 (1976), con portada de Enrique Calvo, ya se ha fusionado el título a la revista *Adán y Eva* cuenta con un cómic de la pareja de investigadores con los dibujos de Enrique Calvo, imitando el estilo del dibujante español, el que se complementa con la historieta de Antonella de Roberto Tapia (Tom). En este número figura como directora Elisa Pérez y es el último que se tiene como referencia.

13 de septiembre: *Artemio* en su revista no. 1 de Editorial Quimantú en una edición de 80 páginas y a tres colores en un tiraje de 100 000 ejemplares con las andanzas del personaje creado diez años antes por Jorge Vivanco (Pepe Huinca), personaje que nace de la experiencia de oficina y burocracia del dibujante de profesión contador, vivencia que traslada a las simpáticas. En ese tiempo polémicas tiras de Artemio que trabaja en una oficina de partes siendo un dolor de cabeza frecuente para sus jefe. Promocionando la edición se realizó un corto animado que fue exhibido en televisión aunque en revistas de la editorial se anunciaba para el 16 de agosto.

2 de octubre: *Colección Tesoros de Walt Disney*, revista de 96 páginas en colores editada por la Editorial Zig-Zag.

Octubre: Juan Tejeda Oliva humorista y dibujante periodista fallece a los cincuenta y seis años.

Noviembre: *Doctor Mortis*, segunda etapa de la popular revista con las aventuras del siniestro doctor de aparición quincenal. El director y editor de la revista fue Juan Marino Cabello, el creador del personaje. En lo técnico las tapas de la revista eran impresas en Litografía Stanley mientras que el interior lo era en Copesa imitando la aplicación de color alternado de *Garra de Acero*. Dibujantes de las portadas fueron Sergio López, D. Henríquez, los guiones estuvieron a cargo del señor Marino. Además de los macabros relatos venían historias complementarias como las dos páginas dedicadas a los ovnis y la presencia extraterrestre en la historia de la humanidad con guiones de Elena de Wistuba. Se debe destacar que en el no. 16 aparece la historia «Raza de vampiros» con guión de Juan Marino que copia descaradamente al cómic aparecido en revista *Rocket* no. 19 de 1965. Las ocho páginas de la primera versión son alargadas a 16 para tener el mismo desenlace: los vampiros espaciales no pueden degustar a la terrícola raptada porque es un maniquí que torpemente robaron. Los dibujos de la penosa historia estuvieron a cargo de Santiago Peñailillo. En el mismo número Mortis viene de complemento en una historia guionizada por Eva Martinic y dibujos de Enrique Videla, donde la sección «Ovni» aparece dos veces firmando Judy los dibujos. Hacia el no. 32 publica la revista Editorial Gabriela Mistral, número que presenta una portada firmada por Manuel Ahumada que es una descarada copia de una hecha por Frank Frazetta en la década del cincuenta. «Piratas del cosmos» es el cómic que tal edición trae dibujada por Manuel Rojas, que se complementa con «Misterio bajo el hielo», dibujada por Manuel Ferrada, en una época donde el doctor y su terror es relegado por la ciencia ficción. En el no. 38 (1974), que es en colores, Juan Marino guioniza una historia de terror (sin el doctor Mortis), dibujada

por Rodolfo Paulus, mientras que Manolo Ahumada ilustra la sección «Ovni». En el no. 46 la revista es propiedad de Pinsel Ltda., e impresa por Editorial Gabriela Mistral y publica la historia «El llamado del doctor Mortis», con dibujos de Tom, al parecer una reedición de material de la década del sesenta, material que se estaba editando en Colombia en ese tiempo. En agosto de 1975, en la edición 60, la revista aumenta su tamaño, que se mantiene hasta el no. 81 (6/77), estando las portadas dibujadas por Manuel Cárdenas, al igual que los comics y siendo nuevamente editada por Dilapsa S.A. Hubo números especiales que publicaron sólo relatos escritos de terror, ya de Lovecraft o Poe acompañados de alguna ilustración, o bien otros con comics de terror y suspenso de origen argentino.

Noviembre: *Adiós al 7° de Línea* se anuncia como una colección de cinco tomos editados por Zig-Zag.

Diciembre: *Colección de Tesoros de Walt Disney* en su libro no. 2 de 96 páginas en colores, ahora editada por Pincel (ex Zig-Zag), y mantiene una aparición bimensual.

17 de diciembre: «Don Memorario y su amigo Florencio Aldunate» del genial Lukas aparece en *Revista del Domingo* del diario *El Mercurio*.

Para estas fechas el equipo artístico de *Condorito* lo componían Jorge Délano Concha (nieto del gran Coke), Daniel Fernández, Luis Peñaloza, Edmundo Pezoa, Marta García, Samuel Gana y Luis Osses. En la primera mitad de la década del setenta en la prensa diaria se publicaban tiras cómicas extranjeras como «Ripley», «Agente secreto Corrigan», «Dick el artillero», «Ratón Mickey», «As solar» y «Pepe Dinamita», y nacionales como «Fatalicio», «Catagua», «Cuchepo», «El jefe», en *Las Últimas Noticias*, mientras que las tiras diarias de «Olafo» y «Pepe Antártico» aparecían en *La Tercera*, que además comenzó a publicar un suplemento dominical con páginas de «Pepe Antártico», «Mandrake», «Fantasma», «Brick Bradford», «Príncipe Valiente», «Roldán el temerario», «Daniel el travieso», «Henry» y «Olafo» alternando en sus ocho páginas en colores y blanco y negro. El suplemento cesaría hacia 1979.

1973

Este año se edita el libro ilustrado «Refranes y dichos de Chile», del dibujante Jorge Dahm, obra publicada por Ediciones Delfín. En *Última Hora* aparece la tira «El amor» parodiando a una serie de láminas románticas norteamericanas pero trastocándola al humor político de Chile. Este año Lukas recibe el Premio Sociedad Interamericana de Prensa Mergenthaler. También durante este período aparece la revista de corta existencia *Rayo Rojo*, editada por Publisa en edición de 64 páginas en blanco y negro de baja calidad con dibujos de Rodolfo Paulus y los comics de «Billy Wayne» y «El Cazador». Se le suma la revista *Killer*, de 32 páginas en colores con dibujos de Germán Gabler con un personaje, Jack, que tiene el aspecto del actor Charles Bronson, popular en ese tiempo por su película «El vengador anónimo». Al parecer el dibujante retocaba guiones usados en la ya desaparecida revista sobre James Bond, donde él colaboraba. En muchos números el tiro y el retiro iban en blanco y no se indicaban ni editor ni impresor. No superó la decena de números cuando organizaba un concurso en que regalarían bicicletas.

1ª semana de enero: «Artemio» es puesto en tela de juicio por un lector que en una carta aparecida en revista *Ercilla* acusa de poco original al dibujante por imitar el estilo gráfico de «Beto el recluta» y de plagiador a Pepe Huinca pues en su tira, poco tiempo atrás, calcó la situación del personaje Schroeder aparecido en una tira de «Peanuts».

26 de enero: Alberto Reyes Mosso, Bigote, periodista, dibujante y humorista, muere a los cuarenta y seis años de edad.

Abril: «El enano maldito» genera polémica pues su creador, Orsus (Jorge del Carmen Mateluna Muñoz) se pasa de *Puro Chile* a *Última Hora* llevándose obviamente su personaje. Así «El enano» aparece en ambas publicaciones generando polémica en cuanto la autoría y propiedad del dibujo en cuestión.

Abril: «Vera historia del deporte» de Oski, dibujante argentino avecindado en Chile en un libro de 135 páginas con presencia de didascalias en blanco y negro para explicar en forma amena el origen del deporte en el mundo. La simpática obra corresponde al tomo VI de la *Colección Rescate* de Editorial Universitaria de Valparaíso.

Mayo: Se anuncian *Aventuras en la Jungla*, con un personaje masculino, *Adán y Eva* y *Trinchera*, títulos que pronto serían editados por Pinsel pero que no prosperaron excepto *Adán y Eva*, que sí vio la luz.

17 de junio: Lukas publica su primer chiste en colores en *Revista del Domingo* del diario *El Mercurio*, trabajo que aparecería hasta la muerte del dibujante, aunque eran reediciones.

Julio de 1973: *Adán y Eva* fue una revista quincenal editada por Dilapsa S.A. y dirigida por E. Pérez y luego Laura Amenábar. La revista se imprimió en Litografía Stanley y luego en los talleres de Editorial Nacional Gabriela Mistral con el uso alternado de color visto en *Garra de Acero* a lo largo de sus 32 páginas. La revista publica material británico con las aventuras de la pareja de investigadores junto a comics de «Guillermo Tell» de origen español y antiguos. A partir del no. 9 la revista es enteramente en colores aunque siempre de baja calidad en la impresión. Para elevar la categoría de la revista esta

Figura 6: Cuando asume el gobierno socialista en Chile las directrices de la editorial estatal para con sus titulos de comics llevan a destacar al chileno en los guiones. Organismos de seguridad como la armada, la fuerza aerea y los carabineros son los protagonistas de las revistas que se editan en el período 1971-1973. En esta imagen la «Patrullera 205» narra historias policiales que involucran las heroicas acciones de los carabineros de Chile.

contaba con secciones de interés como «Historia de la caballería». En el no. 18 aparece de complemento el cómic «Los cibernéticos» dibujado por Tom con los personajes Elek Steel y Lorna Rodan. El último número de la revista fue el 23 (7/74) ya que pasaría a fusionarse con *Garra de Acero*.

Agosto de 1973: Fernando Krahn deja de ilustrar la «Vida simplemente» en revista *Ercilla* pues el dibujante deja el país y lo remplaza Osvaldo Fernández.

5 de septiembre de 1973: *Ganso, para Vivir a Mandíbula Batiente* fue una revista mensual de 32 páginas en colores que ocupó portadas de Pepo publicadas en *El Pingüino* años atrás. Quienes colaboraron en la publicación fueron: Pepo, Alberto Vivanco («Patuditos», «Ganso», que recién aparece en cómic en el no. 3, «Tuercas») Edmundo Pezoa («Menelao, un huaso acampao», donde la autoría figura en el no. 4), Fantasio, Hervi (con chistes a toda página), Palomo (con chistes a página completa divididas en dos o más viñetas), Themo Lobos («Dolchevito», «Alaraco», una página chiste de corte histórico titulada «Historia y prehistoria», «El reino animal»), Gin, Carso («Cosiacas raras»), Vicar («Así es la life»), González, Luis Cerna («Cuchepo», con colaboración de Homero Bascuñán, «Filimón», «Chupetey», «Lo que vemos y lo que no vemos»), Irañeta («Don Caco», con un dibujo muy similar al de Quino), Luis Jiménez, Mordillo, Raf («La sal de la vida»), Nato con historietas y personajes como «Don Caco» mientras que los textos como los «MiniCuentos» de Ganso Pérez, la mascota de la revista, «Cosas del cine» por Querube, la historia universal en tono de joda o chistes escritos los realizaron: Sam, Pin-Pín, Serafín, Bocé y Don Santiago. La revista terminaba con un chiste en contratapa. En el no. 2 figura como director y representante legal de la revista Antonio Rojas Gómez, publicación impresa en los talleres de Editorial Gabriela Mistral. La regular revista sólo alcanza cuatro números (10/12/73).

12 de septiembre: «Enano maldito» hace su última aparición en el diario *Última Hora*, el que fue clausurado tras el golpe militar. Breve tiempo después el dibujante Jorge Mateluna emigra a Perú al saber que su nombre figura en los círculos de inteligencia militar, abandonando a su familia. El autor volvería a Chile en 1984 tras vivir varios años en Europa.

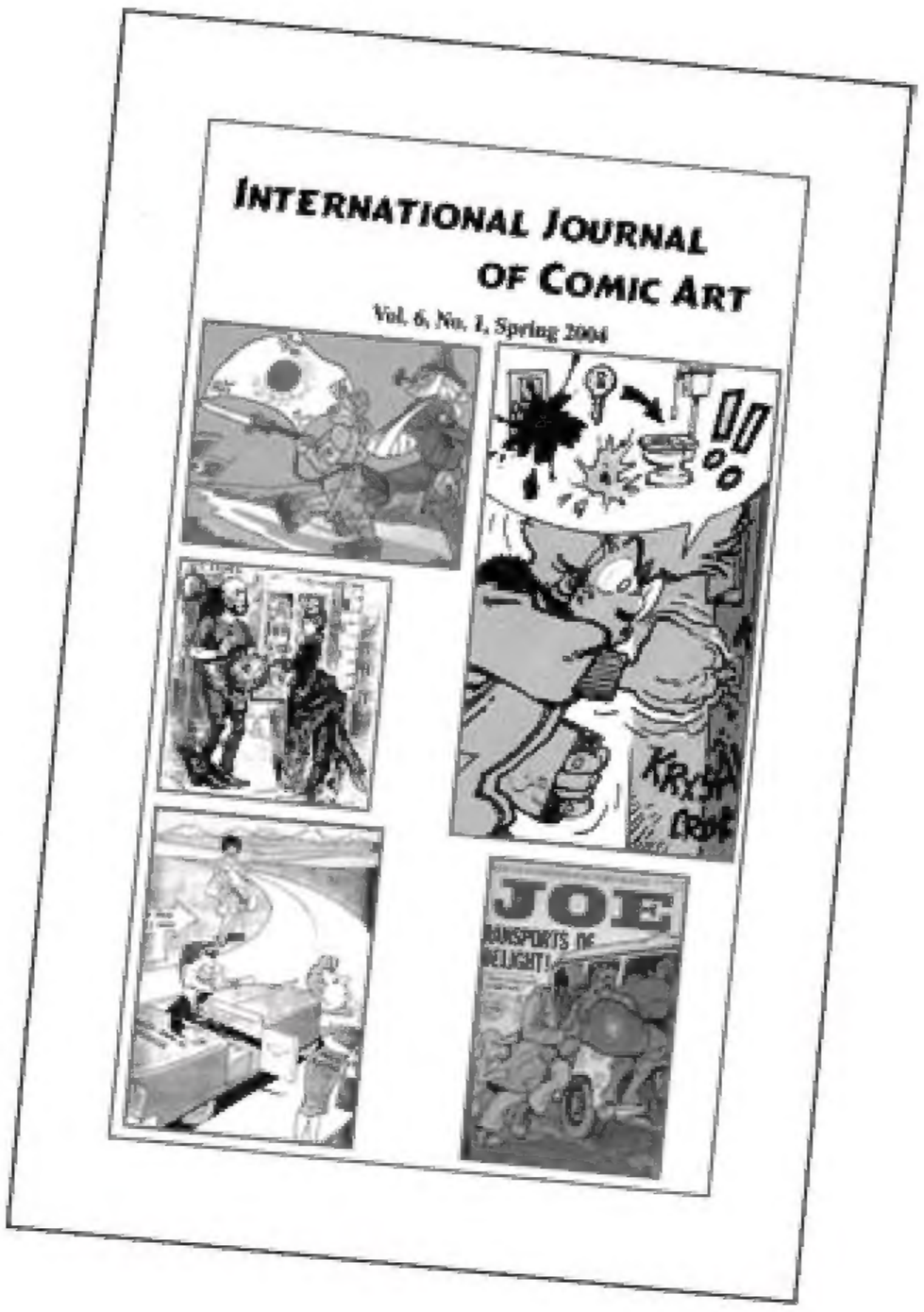
Septiembre: *Memorias del doctor Mortis exhumadas por Juan Marino* fueron libros de bolsillo con novelizaciones de las andanzas del siniestro doctor de aparición quincenal en tirajes de 5 000 unidades publicada por Editorial del Pacífico S.A.

Septiembre: *Condorito* no. 43 no sale a la venta por el dramático período que se vive. El personaje pide disculpas en una publicidad de revista *Ercilla* y anuncia que pronto saldrá a quioscos. Irónica y premonitoriamente el nombre de la edición era el despelotillehue.

Última semana de octubre: «Dramagrama» de Fernando Khran hace su última aparición en revista *Ercilla* no. 1995. A partir del no. 2003 vuelven a reeditar los primeros «Dramagramas». El autor sin saber lo que se acercaba optó por emigrar a España con su familia poco antes del golpe de estado, y decidió no volver, cimentando una exitosa carrera gráfica que le ha dado fama internacional.

International Journal of Comic Art

El **International Journal of Comic Art** llena un vacío en el conocimiento de la cultura del comics. Aparece dos veces al año como una publicación consagrada a los aspectos históricos, prácticos y teóricos de la caricatura y los comics. Con el objetivo de publicar materiales ilustrativos el **Journal** aborda todo lo relacionado con el arte de los comics en el mundo, caricaturas, libros de comics, tiras, humor y caricaturas políticas, así como ilustraciones humorísticas.



Su edición incluye unas 300-350 páginas, con un promedio de 18 artículos y más de cien ilustraciones. Unos treinta países de todos los continentes han estado representados en sus artículos.

Adicionalmente **International Journal of Comic Art** refleja editoriales, libros y catálogos de exposiciones, ensayos bibliográficos, columnas de opinión, un portafolio de caricaturas de todo el mundo y entrevistas.

Suscripciones:
$40.00 USD para instituciones
$30.00 USD para suscripciones individuales
Haga su cheque pagadero a:
John A.Lent
669 Ferne Blvd.
Drexel Hill. PA 19026

Disponibles algunas ediciones anteriores.

http://home.earthlink.net/~comicsresearch/ijoca/

los primeros dieciséis números

1 **W. Vergueiro**: Desarrollo y perspectivas de la historieta infantil brasileña. Las incógnitas de un nuevo siglo ● **D. Rabanal**: Panorama de la historieta en Colombia ● **C. Blanco**: Cuadros ● **J. Montealegre**: Pepo, mucho más que un condorito ● **J. Montealegre**: El cóndor pasa ● **N. Buscaglia**: Comienza una historia

2 **A. Bartra**: Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria (1). Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del mexicano ● **M. Barrero**: Jodorowsky: el chileno ecléctico (1) ● **C. Blanco**: Salomón, un mutante perturbador ● **C. Federici**: Desventuras en el Páramo. Una visión personal(ista) del cómic en el Uruguay ● **M. Pérez**: La historieta y el cine de animación. Entrevista a Juan Padrón

3 **W. Vergueiro**: Historieta pornográfica brasileña. Una visión del erotismo en la cultura latinoamericana en las obras del artista Carlos Zéfiro ● **A. Bartra**: Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria (2). Fin de fiesta. Gloria y declive de una historieta tumultuaria ● **M. Barrero**: Jodorowsky: el chileno ecléctico (2) ● **C. Sanín**: Impresiones personales sobre el cómic colombiano ● **L. Falaschini**: Fuga de lápices ● **D. Mogno**: Casi cincuenta años con el pincel en mano. Charla con Eduardo Muñoz Bachs

4 **A. Merino**: Fantomas contra Disney ● **A. Bartra**: Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria (3). Globos globales: 1980-2000 ● **G. Saccomanno**, **C. Trillo**: Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior (1) ● **M. Lucioni**: La historieta peruana (1)

5 **P. Mejía**: El mito del superhéroe ● **R. Hernández**: Dispositivo didáctico para la formación de una cultura integral en la historieta cubana ● **W. Vergueiro**: Historieta brasileña actual y sus perspectivas ● **C. Gutiérrez**: Historieta chilena post dictadura. Renaciendo en la década del ochenta ● **Ó. Sierra**: La tardía evolución del arte de la historieta en Costa Rica ● **G. Saccomanno**, **C. Trillo**: Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior (2)

6 **E. Priego**: Taller del Perro: por una historieta de autor ● **R. Peláez**: La onomatopeya - C. Díaz: La historieta en Chile (1) ● **M. Barrero**: Viñetas desarraigadas. La hégira de historietistas latinoamericanos a otros mercados: el caso de Argentina ● **W. Vergueiro**, **L. Ribeiro**: La novela gráfica como una opción sustentable para la industria de historietas de países en desarrollo. El caso del artista brasileño Lourenço Mutarelli ● **C. Carrizo**: Unhil, Unión de Historietistas e Ilustradores de Tucumán. La historia argentina en pedazos de historietas

7 **F. García**, **H. Ostuni**: El Eternauta ● **C. Díaz**: La historieta en Chile (2) ● **R. dos Santos**: Zé Carioca y la cultura brasileña

8 **R. Fornés**: Apuntes de un dibujante y una entrevista ● **M. Lucioni**: La historieta peruana (2) ● **C. Díaz**: La historieta en Chile (3) ● **H. Cardoso**: La primera novela ilustrada mexicana. Rosa y Federico. Novela ilustrada contemporánea

9 **C. Díaz**: La historieta en Chile (4) - **W. Vergueiro**, **V. Bari**: Perfil de la lectora brasileña de historieta. Una investigación participativa - **M. Pérez**: ©Línea ¿Una experiencia válida y actual?

10 **Ó. Sierra**: Situación actual de la historieta en Costa Rica ● **M. Barrero**: Perú conquista los Estados Unidos. Pablo Marcos ● **F. García**, **H. Ostuni**: Vera historia del indio Patoruzú ● **C. Villegas**: Aportes teóricos para un nuevo paradigma de la caricatura (1) ● **C. Díaz**: La historieta en Chile (5)

11 **F. García**, **H. Ostuni**: Tangos de historieta ● **C. Díaz**: La historieta en Chile (6) ● **C. Villegas**: Aportes teóricos para un nuevo paradigma de la caricatura (2) ● **D. Mogno**: Dibujando por la revolución. Charla con Virgilio Martínez Gaínza

12 **J. Negrín**: El Pitirre. Humor revolucionario (1) ● **C. Villegas**: Aportes teóricos para un nuevo paradigma de la caricatura (3) ● **C. Díaz**: La historieta en Chile (7)

13 **J. Negrín**: El Pitirre. Humor revolucionario (2) ● **C. Villegas**: Aportes teóricos para un nuevo paradigma de la caricatura (4) ● **A. Colmán**, **R. Goiriz**: Una mirada al humor gráfico y la historieta en Paraguay

14 **M. Barrero**: El origen de la historieta española en Cuba. Landaluze, pionero de un nuevo discurso iconográfico latinoamericano ● **H. Cardoso**: José María Villasana, precursor de la historieta mexicana ● **C. Díaz**: La historieta en Chile (8)

15 **A. Ferreiro**, **F. García**, **H. Ostuni**, **L. Rosales**, **R. Van Rousselt**: H.G. Oesterheld: maestro de los sueños (1). De Códex a casa y de casa a Abril ● **C. Díaz**: La historieta en Chile (9) ● **W. Vergueiro**: Las historietas en la educación popular en Brasil. Algunas producciones ● **V. Bari**: La resignificación de los conflictos civilizados en Holy Avenger

16 **W. Vergueiro**: Origen, desarrollo y tendencias de las historietas brasileñas ● **R. dos Santos**: La historieta de terror brasileña ● **S. Bibe**: Panorama del mangá producido en Brasil ● **E. Guazzelli**: La historieta en Rio Grande do Sul ● **G. Andraus**: Los fanzines de historietas en Brasil y su situación histórico social

REIMPRESIÓN - DICIEMBRE 2004